guía práctica Llewellyn para el

DESARROLLO de los PODERES PSÍQUICOS

LUIS CÁRCAMO, editor

San Raimundo, 58

Madrid - 20

Título original inglés:

The Llewellyn Practical Guide to

THE DEVELOPMENT OF PSYCHIC POWERS

Primera edición 1983

Traducido al español por Alfonso Colodrón

ISBN 84-85316-83-5 Depósito Legal: M-5147-83

Diseño de cubierta: Roberto Labrador

Impreso por Luis Cárcamo San Raimundo, 58 Madrid (20) ESPAÑA

¿POR QUE DESARROLLAR SUS PODERES SÍQUICOS?

Porque son parte natural y esencial de la persona: sin ellos usted carece de ciertas capacidades que contribuyen a su éxito y realización en la vida.

El programa de progreso descrito en este libro es al mismo tiempo agradable y práctico. Siguiéndolo, ganará usted en salud y vitalidad, potencia mental y emocional, mayor éxito en sus objetivos diarios y una mayor comprensión de su ser interior y del mundo en el que todos vivimos.

Aprenderá usted técnicas de relajación y recuperación para el cuerpo, la sique y la mente. También aprenderá dos programas de meditación especial: el *Sistema Tabor y* la *Meditación en la Unidad Sico-fisica;* aprenderá asimismo el valor de nuevas actitudes ante todas las cosas que haga, incluyendo el *Entusiasmo Imaginativo,* y el secreto de una vida feliz y equilibrada.

Al desarrollar sus poderes síquicos -la Percepción Extra-Sensorial (PES), la Telekinesia, la Visión Astral, la Adivinación, la Sicometría, la Radiestesia, etc.- abrirá usted nuevas puertas al conocimiento y a la aventura, que enriquecerán su vida en todas las dimensiones.

Al desarrollar sus poderes síquicos y al comprender la descripción de la sique dada en este libro, ganará una nueva visión del desarrollo natural del niño e incrementará enormemente su capacidad como padre o maestro para ayudar a que los niños lleguen a ser seres humanos más completos.

¡Es divertido! Muchos de los "ejercicios" de este programa de desarrollo son juegos que pueden ser jugados a todas las edades para diversión así como para incrementar las habilidades.

¿Por qué desarrollar sus poderes síquicos? *¡Porque está usted perdiendo tanto sin ellos...!*

Sobre los autores

Melita y Osborne, autores de este libro, son autoridades internacionalmente reconocidas en ocultismo y creen que el secreto está pasado de moda y las tradiciones de los Misterios y las exploraciones de la Nueva Era deben estar abiertas de igual modo a todos.

Están recopiladas en varias obras de referencia, incluídas *'Quien es Quien en el Mundo' y* el *'Diccionario de Biografia Internacional'.* Sus profundas investigaciones dentro de las tradiciones místicas y sus muchos años de intensa práctica dentro del movimiento ocultista les han cualificado plenamente como profesores y amigos en el Camino de la Consecución.

Introducción

¡Poderes síquicos!

¿Quién no ha soñado con poseer poderes asombrosos -poderes para mover objetos sin tocarlos físicamente, para ver a distancia o preveer el futuro, para conocer los pensamientos de otra persona, para leer el pasado de un objeto o de una persona, para encontrar agua o riqueza mineral como los radiestesistas, y mucho más?

Sin embargo, a la mayoría de la gente se les ha enseñado a pensar que dichas capacidades son, bien simples fantasías -¡francamente sueños!-, bien cualidades especiales de unos pocos, o de aquéllos a los que se les ha otorgado una especial gracia religiosa.

¡Este libro afirma que las capacidades síquicas son algo natural de todos! No son simples fantasías sino parte real y dinámica de su ser total, mente/cuerpo/alma/espíritu, que no debería ser descuidada. Estos poderes no están limitados a ninguna afiliación religiosa -aunque puede ser verdad que el estilo de vida, los hábitos dietéticos y físicos, las meditaciones, y el amor por la naturaleza y la vida, que frecuentemente es parte de un camino religioso personal, pueden conducir ciertamente al desarrollo de estos poderes.

Más adelante, este libro afirma que las capacidades síquicas extraordinarias de unos pocos no son un don más exclusivo de lo que pueden serlo las capacidades atléticas, musicales o artísticas extraordinarias.

Es verdad que si no hemos heredado un cuerpo fuerte y una salud maravillosa, es improbable que lleguemos a ser campeones olímpicos, por muchos ejercicios y entrenamientos que hagamos; pero también es verdad que cualquiera que no sea tullido o disminuido físicamente puede desarrollar una destreza atlética por encima de la media, con tal de que haga un estilo de vida sensato para la consecución de esta meta. Los grandes bailarines, por ejemplo, no nacen, han alcanzado su grandeza siguiendo un programa de progreso.

Es verdad que algunos nacen con una inclinación o un talento natural mayor en una cierta dirección, pero cada uno de nosotros puede desarrollar alguno o muchos de la gama total de poderes que han sido siempre parte del patrimonio humano. Esto puede aplicarse especialmente a las capacidades síquicas, no sólo porque nos han sido siempre naturales, sino también porque tienen su origen en el nivel instintivo-emocional de la sique, que es la parte más antigua y esencial de nuestra herencia evolutiva.

Generalmente no experimentamos estos poderes síquicos, porque nuestro estilo de vida moderno ha reprimido su desarrollo natural. Pero están ahí, y algunas veces, incluso reprimidos, se manifiestan en momentos de necesidad, de crisis personal o a causa de un trauma o de un estímulo externo extraordinario. En algunas ocasiones, se manifiestan a causa de un ejemplo que parece iniciar una especie de contagio: incluso gente que presencia demostraciones síquicas a veces empiezan a producir los mismos fenómenos de manera espontánea.

¡Vivimos en tiempos gloriosos! Hemos ampliado la capacidad tecnológica para aportarnos un beneficio maravilloso detrás de otro -las computadoras reemplazan y superan de lejos la capacidad de las calculadoras que reemplazaron a su vez a las máquinas de sumar de hace tan sólo cincuenta años-; ahora viajamos corrientemente a velocidades de competición, sobrepasando incluso la velocidad del sonido; la música puede ser sintetizada electrónicamente, reproducida y retransmitida, y el equipo reducido desde pesados muebles a miniaturas que

pueden ser llevadas por una persona; los procesadores de palabras han incorporado memorias con 50.000 vocablos que pueden corregir nuestra pronunciación e incluso traducir de una lengua a otra; podemos cortar acero grueso a grandes velocidades con el rayo láser; viajar a la luna, o reducir una ciudad a la nada y amenazar con destruir toda la vida de este hermoso planeta.

En tan solo una docena de años hemos visto superados los límites previos del pensamiento en casi todos los campos técnicos, y ahora sabemos que seremos capaces de ampliar continuamente la capacidad de nuestras máquinas y aparatos.

Pero ¿qué hemos hecho de nuestra capacidad como seres humanos? Sabemos que funcionamos muy por debajo de nuestro potencial: son las excepciones a la norma las que prueban esto y las que nos dejan vislumbrar la amplitud de nuestra herencia. Lo que algún humano puede hacer o ha hecho, todos nosotros podríamos hacerlo. Y cualquier cosa que haya sido realizada en el pasado puede ser superada en el futuro.

Entonces, ¿por qué no hacemos más?

Nuestras limitaciones -como humanos- son auto-impuestas; como individuos, sin embargo, sufrimos por los pecados de nuestros padres, maestros y otras autoridades, que nos enseñaron lo que no podía ser hecho. Y ahora vemos que estos límites pueden ser destruidos, y este libro nos muestra que el método es simple: ¡empieza a jugar! (¿convertirse en niños?). Todo crecimiento es alegría; toda realización es aventura; ¡y la expresión de nuestra "totalidad" es éxtasis!

***

Por favor, lea este libro hasta el final para obtener una visión general del campo que cubre y del plan general del desarrollo, antes de emprender uno concreto. Realmente no importa con cuál empiece -cartas PES, adivinación, subconsciente, radiestesia, etc.- pero sería una buena idea trabajar un poco con todas estas capacidades.

Recuerde que sus poderes síquicos constituyen una parte natural de su vida como ser humano. No intenta injertar nada de fuera; no es usted como un caballo tirando de un carro, sino más bien como un pájaro aprendiendo a volar: es una expresión natural de su crecimiento hacia una persona más completa. ¡Sea feliz con ello, como los pájaros que vuelan! El desarrollo síquico es un juego divertido; ¡disfrútelo! Este libro le dice a usted cómo hacerlo.

En este libro, no hemos descrito todas las clases de poderes síquicos -existen algunos como la Proyección Astral, que requieren un tratamiento detallado en las *Guías Prácticas Llewellyn,* Lo que hemos hecho aquí es incluir detalles explícitos para desarrollar algunas capacidades síquicas importantes y corrientes, junto con dos importantes técnicas de meditación que facilitarán su apertura síquica general.

El Sistema Tabor tratado en el capítulo primero aumentará lentamente y de manera segura sus poderes mentales y síquicos, le renovará física y emocionalmente y le hará participar activamente con la realidad espiritual que llena el Universo.

La Reflexión sobre la Unidad Sico-física, tratada en el capítulo tercero reforzará la interacción de todos los niveles de la sique y del Ser Superior, y evitará todo desequilibrio que pudiera interferir en su proceso de receptividad y consciencia de la inspiración y guía que proviene de la Fuente Divina. Producirá la integración al máximo de todos los niveles para convertirle en una persona más completa y profunda.

El aspecto más apasionante del desarrollo síquico es quizá la relación nueva que

descubrirá con el Mundo que le rodea: su campo más amplio de consciencia se extenderá a otras dimensiones que usted ha percibido con anterioridad, se dará cuenta de vibraciones sutiles de las cosas que antes le pasaban desapercibidas; encontrará nueva riqueza en la gente, y la vida de los niños cobrará todavía una mayor belleza. Nunca verá de nuevo un paisaje aburrido: la Naturaleza le abrirá nuevas puertas a su sensibilidad intensificada. El mismo Universo le llamará: ya no estará jamás confinado a un pequeño mundo privado.

***

Una corta nota final. A los autores y al editor nos gustaría saber de los lectores. Nos gustaría especialmente saber sobre su progreso, los resultados de su propia búsqueda, los éxitos que vaya obteniendo. Desde luego, los autores no podrán responder a todas las cartas, pero si quiere respuesta, incluya por favor un sobre con la dirección y el sello. Y si pregunta algo, sea por favor tan conciso y directo como le sea posible, y deje un amplio margen para la respuesta a la derecha de su carta.

Si forma usted un grupo para la aventura síquica y el crecimiento mutuo, comuníquenoslo también y quizá llegará un momento en que podamos ayudar, relacionando el trabajo de un grupo con el de otro -experimentos a larga distancia, por ejemplo-. De vez en cuando, nos gustaría ser capaces de dar cuenta de sus propios progresos o de las actividades de su grupo: así pues, si escribe algo susceptible de ser publicado, denos suficientes detalles y asegúrenos que podemos publicar su información.

Puntos de Estudio

1

1. Los poderes síquicos son parte de su herencia legítima y su desarrollo le aportará disfrute y satisfacción, así como muchos beneficios prácticos y espirituales.
2. Su sique y su cuerpo componen un todo muy estrechamente unidos; ninguno de los dos actúa completamente solo, y ambos trabajan mejor cuando reconocen su interacción básica.
   a. "Poder síquico" significa generalmente la afirmación de los poderes de la sique en el mundo material sin intervención aparente del cuerpo físico.
   b. Pero el "Poder síquico" también participa cuando el cuerpo físico sobrepasa el nivel habitual de fuerza o de habilidad, como en atletismo o marcas de portivas, danza o proezas de fuerza. En otras palabras, el desarrollo de la sique puede beneficiar también directamente al cuerpo.
3. Los "juegos" que implican la interacción de la sique y del cuerpo y la actitud mental de "juego" contribuyen a que se manifiesten sus poderes síquicos y a su posterior desarrollo.
   a. Esta actitud mental puede ser descrita como la de entusiasmo, absorción total, minuciosidad, "vivir la parte", "creer que se hace", etc.
   b. Comprobar las habilidades síquicas implicaría un conjunto de juegos que cree el "entusiasmo imaginativo" entre los participantes.
4. A causa de la interacción entre la sique y el cuerpo, su interés en el desarrollo de los poderes síquicos significa también que usted debería interesarse en la salud y el bienestar de su cuerpo físico.
   a. Será beneficiosa una dieta que incluya frutas y verduras frescas y crudas.
   b. Los ejercicios de respiración aumentan el oxígeno disponible para el cuerpo, debiendo ser suficientemente enérgicos como para aumentar los latidos del corazón hasta ciento cuarenta por minuto, durante varios minutos.
   c. El descanso también es vital. Además del sueño apropiado, el proceso de "meditación" que se enseña en este libro puede considerarse un "ejercicio de relajación" y ayuda al descanso del cerebro y de los nervios. La meditación diaria es parte de su programa de desarrollo.
5. El "Sistema Tabor" debería llevarse a cabo al menos una vez al día, y siempre antes de los ejercicios físicos.

   Reglas para el Sistema Tabor

   a. Siéntese confortablemente, completamente en calma, con las palmas de las manos sobre los muslos.
   b. Primera fase -Respiración:

      La mirada fija hacia abajo, dirigida hacia el ombligo.

      Respire suavemente y de manera regular, profundamente pero sin fatiga. Esté atento tan sólo a su respiración.
   c. Segunda fase -Luz:

      A cada inspiración, hágase consciente de una radiación nebulosa de luz

dorada que parte justo debajo de su esternón, formando una nube luminosa entre su ombligo y su barbilla. Sea consciente de que esta Luz es Amor y permanezca atento solamente a esta luz y a su respiración.

d. Tercera fase -Recitación silenciosa:

Mantenga su consciencia de la respiración y de la luz.

"Recite" silenciosamente mantras en su mente, uno al inspirar y otro al expirar. Escoja frases y palabras que afirmen su Unidad con el Cosmos, dador y recibidor de Luz y Vida y transmutador de lo que usted inspira en lo que usted expira. Este es el núcleo de la meditación.

6. Enumeración del equipo que usted necesitará (las instrucciones para fabricarlo usted mismo están en el texto):

   a. Péndulo, preferiblemente de madera.

   b. Cartas PES.

   c. Espejo de Visión.

   d. Diario.

Inspiración y Equipo

1

Usted tiene un cuerpo y también una sique. Probablemente tiene usted una buena idea de los poderes de su cuerpo y de los de su cuerpo y su sique juntos; ahora usted quiere saber cómo ejercer los poderes específicos de su sique.

De hecho, cuerpo y sique forman un todo estrechamente unido; esperar que aquél o ésta actúen por separado sería irrealista. Es más, lo que queremos decir cuando hablamos de usar el poder síquico es una forma de actividad muy bien definida. Por ejemplo: si usted desea levantar un lápiz de la mesa y simplemente se sienta hasta que éste tiembla, se inclina y al final se eleva de la mesa, ello es una demostración de poder síquico, aunque indudablemente colabore su energía física. Pero si usted coge un lápiz y lo levanta con la mano, es evidente que no está mostrando ningún poder especial, aunque su sique es ciertamente la que motiva el que sus músculos actúen.

Al mismo tiempo, hoy en día se va reconociendo más claramente que incluso en actividades consideradas como físicas, tales como atletismo o danza, sus altos niveles de habilidad conllevan una acción síquica considerable, sean o no conscientes de ello los atletas y los bailarines.

Series de movimientos tan simples como doblarse y tocar la punta de los pies pueden convencerle de la importancia de la acción de la sique en movimientos corporales. La mayoría de la gente puede tocarse la punta de los pies, aunque cause una cierta molestia en la parte de atrás de las piernas y de los muslos; simplemente alzan las manos por encima de la cabeza tan alto como es posible y las bajan hasta el nivel de los hombros y de las caderas juntas. Si usted puede hacerlo normalmente o puede acercarse bastante, inténtelo y compruebe lo que se siente.

A continuación, haga lo mismo que haría alguien que no confía en llegar o que se siente nervioso de intentarlo. Los que desconfían levantan los brazos y después doblan lentamente la parte superior de la espina dorsal y luego el pecho hasta alcanzar una postura desde la que, de hecho, es *imposible* tocarse la punta de los pies; inténtelo como ellos pretenden hacerlo.

Esto muestra lo que la parte no-material de usted, la sique, puede hacer por su organismo corporal por la simple expectativa de éxito o de fracaso. *Y esto constituye solamente un ejemplo muy tosco y obvio.*

Ahora va usted a intentar desarrollar sus capacidades síquicas-reales pero antes vamos a ensayar aquello por donde tiene usted que empezar. ¡Puede quedar sorprendido!

Ello le proporciona también una primera oportunidad de conseguir que algunos de sus amigos se interesen en sus proyectos. De esta manera tendrá personas que le pueden ayudar mucho en los diferentes tests y prácticas, y que le pueden proporcionar compañía y una sana competición en lo que está haciendo. Así, también, evitará asustar a sus amigos, lo que podría pasar si usted empezara más tarde a mostrar de repente extrañas capacidades. Si ellos están al corriente desde el principio, y sobre todo, si ellos mismos practican algunos de los experimentos, no los considerarán alarmantes o estrambóticos más tarde, cuando usted -y ellos- puedan hacer mucho más que ahora.

No se ponga demasiado serio cuando invite a sus amigos a unirse a usted. Va usted a probar *algunos juegos.* ESA ES LA MEJOR ACTITUD MENTAL PARA EL BUEN

ÉXITO. La mayoría de la gente conoce bien la clase de seriedad que hay que poner en un "juego" -intentan ganar de manera natural, pero no le dan una importancia de vida o muerte, y permiten que su imaginación y su sentido del placer tomen parte real en la acción-.

Esto lo ve en los llamados juegos de azar: en un casino. (Quizá un día ya no existirán los "juegos de azar" porque la gente comprenderá las leyes naturales que los rigen; pero de momento, todavía existe el "azar".) Es posible que usted conozca el tipo de jugador ganador: a veces él (o ella) pierde y no se lo toma a pecho, pero pone un entusiasmo inmenso en ganar; se trata de un *entusiasmo imaginativo,* con casi el gusto vivido en el mundo del juego infantil.

Para entender esto mejor, podemos echar a continuación una ojeada al mundo animal. Las jóvenes criaturas vivientes de toda clase trabajan arduamente para desarrollar sus diversas capacidades, todos los poderes especiales que necesitarán para vivir eficazmente la clase de vida que les es propia: correr velozmente o acechar, saltar, triscar o nadar, morder o embestir. Vemos que las acciones más esenciales para la vida de estas criaturas son imitadas una y otra vez en el juego de las crías. ¿Juego? Desde luego que es juego, el juego más despreocupado y apasionante que se pueda imaginar; pero se trata de un juego con un propósito serio, aunque inconsciente.

Los niños también hacen lo mismo hasta cierto punto. Lo mismo que sabemos que antes del parto, el feto se desarrolla atravesando las etapas principales de la evolución humana, también, a partir del nacimiento, vemos cómo se desarrolla el cerebro y las capacidades físicas del niño a través de las etapas principales del progreso humano: caminar erguido, hablar, agarrar, montar animales, construir, moldear el barro, pintar, producir sonidos a propósito para diversión, etcétera. También vemos a los niños jugar imitando cualquier situación que observan como importante en la vida de los adultos: bodas y funerales, ir de tiendas, de vacaciones, situaciones de la vida familiar. Generalmente continúan repitiendo estos juegos hasta que han *"asimilado"* hasta dónde pueden llegar en este período, la capacidad en cuestión o la situación y aceptar su contenido físico y emocional. En ocasiones, como sucede frecuentemente en juegos que tienen una connotación sexual, alguien interrumpe a los niños antes de que descubran "demasiado".

Pero existen otros juegos que muchos niños practican; juegos basados en historias maravillosas, milagros, magia, ciencia ficción o salidos directamente de su propia imaginación -visualización de compañeros de juego, juguetes animados, personajes históricos o legendarios- y frecuentemente muchas personas han descrito cómo durante su infancia al "creer" en tales juegos se volvían, gradualmente, realidad. Mensajes llenos de sentido eran transmitidos por seres imaginados, se producía auténtica telepatía o telekinesia, "se hacían reales" deseos, y los jóvenes jugadores encontraban una realidad objetiva en sus propios poderes síquicos.

Desafortunadamente, si gente mayor oye hablar de tales descubrimientos, normalmente los catalogan o rechazan como "pura imaginación", "estar novelando" o "ahora ya eres grande para esta clase de historias" o "Tony debe haber estado haciendo algún truco". (Lo divertido es que Tony o Mary muy frecuentemente estaban haciendo algún truco ¡por primera vez! Era un juego, ¡pero muy pronto funcionaba realmente!)

Así, tanto si las facultades que queremos desarrollar son del cuerpo como de la sique, la mejor manera de ponerse sobre ello es en el espíritu del juego: un juego jugado con seriedad, pero no con una seriedad *ceñuda.* Piénsese en la actitud correcta para el desarrollo síquico: no intente solamente "jugar su parte", necesita vivirla realmente. Imagínese toda la diversión que hubiera tenido si hubiera

desarrollado estos poderes desde siempre: piense en la alegría intensificada de vivir, *en el interés inagotable y placer profundo que tendrá usted desde ahora,* en la satisfacción de desarrollar las facultades que son su herencia legítima.

Pruebe este interés, placer y satisfacción *ahora.* Haga volver dentro de usted el entusiasmo, la absorción total, la minuciosidad que se pone en el juego de niños: usted necesita recuperar aquellas cualidades para desarrollar sus facultades síquicas. Usted se lo debe a sí mismo, porque ahí hay una parte de usted mismo que fue dejada fuera, mientras se dedicaba a su atletismo, sus estudios, sus aficiones, a todas las actividades con las que creció.

Así pues, usted es una persona unida: su cuerpo y su sique están acostumbrados a trabajar juntos y a trabajar mejor de esta manera. Por esta razón, haría usted bien en asegurarse de que su cuerpo esté en tan buenas condiciones físicas y energéticas como razonablemente pueda tenerlo, tanto en la preparación como durante su programa de desarrollo síquico.

Si al empezar, tiene usted normalmente buena salud, existen tres factores principales que hay que tomar en consideración si quiere conservarla y mejorar con optimismo su estado general más allá de sus propias expectativas. Estos factores son la *dieta,* el *descanso* y el *ejercicio físico.*

Respecto a la dieta, haría usted bien en estudiar algunos de los hallazgos recientes sobre el tema, si no tiene problemas individuales específicos. Hemos dado algunas líneas generales en otros libros de esta serie: existe además un gran número de libros sobre salud holística de varios autores, muchos de los cuales contienen consejos prácticos y sanos sobre la salud alimenticia. Encuentre cuál es el mejor para usted; pero, en cualquier caso, *coma gran parte de sus alimentos crudos,* como las ensaladas, fruta fresca, muesli, etc.

Es importante que tenga usted *reposo* suficiente. La cantidad de *sueño* buena para una persona varía de una a otra, pero para cualquiera con buena salud siete u ocho horas deberían ser suficientes. Demasiado sueño puede causar somnolencia y ansia de más sueño todavía. Si duerme usted bien y se siente usted somnoliento por las mañanas, intente un rápido paseo. Pasear como primera actividad de la mañana o justo después de comer puede hacer desaparecer por lo general la sensación de modorra, al activar la circulación y proporcionar más oxígeno a la sangre. Si aún así tiene problemas, quizá necesite un ionizador negativo o el consejo médico. Pero incluso si no tiene ningún problema, es posible que necesite más *descanso,* lo cual no es lo mismo en absoluto que sueño.

En el fondo, cuando no está usted empleando su cuerpo de manera activa, debería relajarlo y hacerlo descansar siempre que no esté utilizando activamente su cerebro, debería intentar detener su utilización por todo el tiempo que pueda. Su *mente* no necesita descanso en sentido estricto; pero, al menos que pueda usted dirigir algunas de sus actividades, aquélla puede cansar sus sistemas cerebral y nervioso de manera innecesaria e inútil.

Usted puede hacer descansar su cerebro y sus nervios mediante la *meditación.*

La forma de meditación que recomendamos en el desarrollo de los poderes síquicos está basada en una antigua técnica mística del Occidente medieval. DEBERÍA LLEGAR A UN DOMINIO TOTAL ANTES DE EMPEZAR CON CUALQUIER OTRA PRACTICA DE ESTE LIBRO. *Cuando la domine completamente, debería utilizarla antes de cualquier práctica síquica.*

La meditación debería llevarse a cabo al menos una vez al día, ya que la liberación de energía y la sensación de bienestar que produce, ayudan a potenciar e intensificar los poderes síquicos.

Un grupo que se reúne con propósitos síquicos debería abrir cada reunión con esta meditación; una modalidad de grupo se da en el apéndice B y la misma regla sirve para su utilización personal; *el grupo ha de alcanzar un buen nivel en la meditación antes de emprender las otras prácticas de este libro.*

Si es posible, practique su meditación personal siempre a la misma hora del día. Sin embargo, si va usted a hacer prácticas síquicas, solo o en grupo, a otra hora un día concreto, entonces como la meditación ha de precederlas, puede usted si *lo desea,* omitir su tiempo habitual de meditación ese día.

Llamamos a este método de meditación: *El Sistema Tabor*

Para la meditación, todo lo que lleve puesto debe ser holgado; *esto debería tomarse como recomendación general para todas las prácticas síquicas.* Siéntese en una posición equilibrada con la columna vertebral recta. Esté suelto y natural; existen unas pocas reglas que hay que observar, pero requieren sólo un esfuerzo razonable, mientras que los beneficios son grandes.

Una vez se ha puesto usted en la postura, una regla importante es *mantenerse completamente inmóvil.* Coloque las palmas de las manos sobre sus muslos y manténgalas así.

Asegúrese de sentarse confortablemente: si, por ejemplo, se da cuenta de que necesita un almohadón, téngalo la próxima vez.

Su cuerpo, o más bien su Inconsciente Inferior actuando a través de su sistema nervioso, puede intentar distraerle. Esto no tiene que suceder forzosamente, pero los principiantes sienten muy frecuentemente un cosquilleo completamente subjetivo que sube por la nariz, o un nervio que salta en la pierna, o alguna sensación particular que molesta en la garganta, el pecho, el estómago, etcétera. *No haga ningún caso y siga adelante.*

Esta meditación está organizada en tres fases, que son acumulativas en su contenido: la Fase Dos contiene la materia de la Fase Uno, la Fase Tres contiene la materia de las Fases Uno y Dos.

FASE UNO: RESPIRACIÓN SENCILLA

Baje su mirada, fijándola en su ombligo o un punto en su proximidad. Respire siempre suavemente y tan profundamente como pueda (sin fatiga). Si su mente se distrae, tan pronto como se dé cuenta llévela de nuevo hacia la respiración, sin brusquedad pero con firmeza.

FASE DOS: CONSCIENCIA DE LA LUZ

Al entrar en la segunda fase de la meditación, al inspirar, sea consciente de una radiación nebulosa de luz dorada, que es también radiación de amor y parte justo de debajo del esternón; parece formar una nube luminosa a medio camino entre su ombligo (al que continúa usted dirigiendo fijamente la mirada) y su barbilla.

No tiene que hacer nada respecto a esta luz. Simplemente ser consciente de ella, de que le ilumina, de que le ama. Acepte esta consciencia; no piense sobre ella, no intente siquiera desearla. Limítese a mantenerse consciente de ella y de su respiración.

En cada ocasión en que su atención se distraiga, vuélvala a la luz y a la respiración.

FASE TRES: RECITACIÓN SILENCIOSA

Mientras retiene la consciencia de su respiración y de la luz, "recite" silenciosamente mantras: frases o palabras sueltas que sienta usted que se ajusten a su meditación: formule cada palabra claramente en su mente, pero sin vocalizar con la boca ni moverla. Necesitará dos mantras para utilizarlos juntos, uno para la inspiración y otro para la expiración. Su finalidad principal es la de expresar en un espacio breve de tiempo algo de su relación esencial con el Cosmos. Afirmar su vínculo de unidad con el Cosmos: ese vínculo que le sostiene por bondad de la Totalidad, al tiempo que participa activamente de la Totalidad. Y usted es un componente vivo de ella y con una finalidad, que vuelve a dar con bendición lo que recibe.

Ejemplos de mantras adecuados pueden ser:

En una inspiración: La Luz y la Vida me llenan.

En una expiración: Comparto mi abundancia con todos.

(Usted no es un receptáculo impersonal para las fuerzas que afluyen de Luz y Vida. Ellas despiertan la consciencia de su naturaleza superior; lo que ha recibido constituye *ahora* su abundancia. Usted los comparte con todos; así está listo para recibir de nuevo y continuar la infinita circulación dentro de la Totalidad.)

O, también:

En una inspiración: Alegre inspiración.

En una expiración: Alegre participación.

(La experiencia de la vida está en su pureza, cuando nada la dificulta o la modifica, es *alegría.* La afirmación de alegría en estos mantras manifiesta así la alta fuente de nuestra *inspiración* -de la que nuestra inspiración física es un símbolo- y de nuestra consecuente exhalación espiritual).

Un par de mantras que no necesitan explicación:

En una inspiración: Amor que entra.

En una expiración: Amor devuelto.

Un ejemplo de una sola palabra:

En una inspiración: ¡Energía!

En una expiración: ¡Éxtasis!

(Atraer energía cósmica para nuestras actividades es una manera muy real y válida de evitar sobrevalorar nuestros propios recursos. Sin embargo, si después de tomar energía, devolvemos solamente energía, nuestra función en el universo sería simplemente mecánica. Nos corresponde no replicar sencillamente sino transmutar: a través de nuestra propia transmutación interior, "poner un fermento" en nuestra esfera total de influencia. De aquí, "¡Energía-Extasis!".)

(Junto a las percepciones profundas que usted ganará directamente de la meditación, encontrará que su visión global de la vida se volverá más confiada. Constatará que está menos a la merced de sus propios estados de ánimo y de los de las demás personas. También se reforzarán sus poderes síquicos y mentales; serán más eficaces y se desarrollarán más rápidamente que antes.)

Alrededor de veinte minutos es un tiempo óptimo para emplear en cada meditación, aunque pueda ampliarse por propia elección. Cuando se lleva a cabo la meditación con soltura, el reparto de tiempo habitual sería emplear dos o tres minutos para la Fase Uno, pasar a la Fase Dos y dedicarle también dos o tres

minutos, antes de dedicar el resto del tiempo de meditación a la Fase Tres.

Sin embargo, mientras esté usted aprendiendo este tipo de meditación, la proporción de tiempo dedicada a cada una de las sucesivas fases variará necesariamente en la medida en que ponga usted su atención en dominar uno u otro aspecto de la meditación.

Sea paciente: ¡ponga bien los cimientos! La "Respiración Simple" es quizá un enunciado equívoco para la Fase Uno, ya que la respiración en sí misma es la parte menos importante de la lección; es la práctica del control corporal y mental que acompaña a la respiración lo que proporciona a esta sección su enorme valor para el principiante, y lograr esta práctica a fondo supone no ser nunca por completo un principiante de nuevo. Al considerar esto, debe llevarse en la mente que los procesos de esta meditación son acumulativos: para estar seguro, sólo es necesario que se dediquen a la Fase Uno por sí misma dos o tres minutos, pero la Fase Uno es básica para la totalidad del sistema y su disciplina continúa durante la Fase Dos y la Fase Tres.

En la Fase Dos, debería usted practicar el entrar con una disponibilidad creciente en la "Consciencia de la Luz", manteniendo la respiración y la Luz en la consciencia durante toda la meditación. En la Fase Tres, se añaden los manirás (lo normal es escoger los propios mantras de antemano). Lo deseable es ser capaz de emplear la mente en el significado de éstos, en un aspecto u otro, sin perder mientras tanto la consciencia de la respiración y de la Luz.

Cada uno es libre de organizar el período de meditación personal de acuerdo con sus propias necesidades, durante el aprendizaje; pero puede considerarse como un signo de dominio cuando se fluye suavemente de una fase a otra, y cuando las proporciones de tiempo se mantienen aproximadamente como se han descrito más arriba.

Respecto al *ejercicio físico,* todo el que sea capaz debería tener una especie de programa diario; existen muchos consejos sobre este tema. Puede usted escoger el que se adecúe mejor a sus necesidades corporales; pero para el mayor beneficio posible en conexión con su programa de desarrollo síquico debería usted favorecer alguna forma de ejercicio *aerobio.*

Actualmente a tantos ejercicios se les da este nombre, que quizá no pueda verse qué es esencial en ellos. *Ejercicio aerobio es cualquier ejercicio hecho para aumentar el suministro de aire -y, muy especialmente, de oxígeno- a la piel, los músculos, incrementando así la capacidad de energía a través de todo el cuerpo.*

El oxígeno alcanza los músculos no sólo transportado por la sangre desde los pulmones, sino que entra también a través de los poros de la piel. Si no se da a ésta la oportunidad de respirar libremente, tanto ella como todo el cuerpo sufren una reducción de energía y de elasticidad. También la sufren el cerebro y el sistema nervioso y su función es dificultada por la falta de oxígeno.

Esto significa que usted debería escoger cualquier ejercicio que necesite según sus exigencias individuale*s, pero haga alguno enérgicamente para acelerar los latidos del corazón hasta aproximadamente 140 por minuto, durante varios minutos: si está usted en forma, durante cinco minutos o más.* Hágalo en el sitio y a la hora que proporcionen a su piel y a sus pulmones las mejores condiciones de respiración. Ejercicios para adelgazar o de culturismo, simples ejercicios para corregir posturas o mantenerse en forma: todos pueden ser "aerobios" si se realizan vigorosamente y con acceso a una buena ventilación.

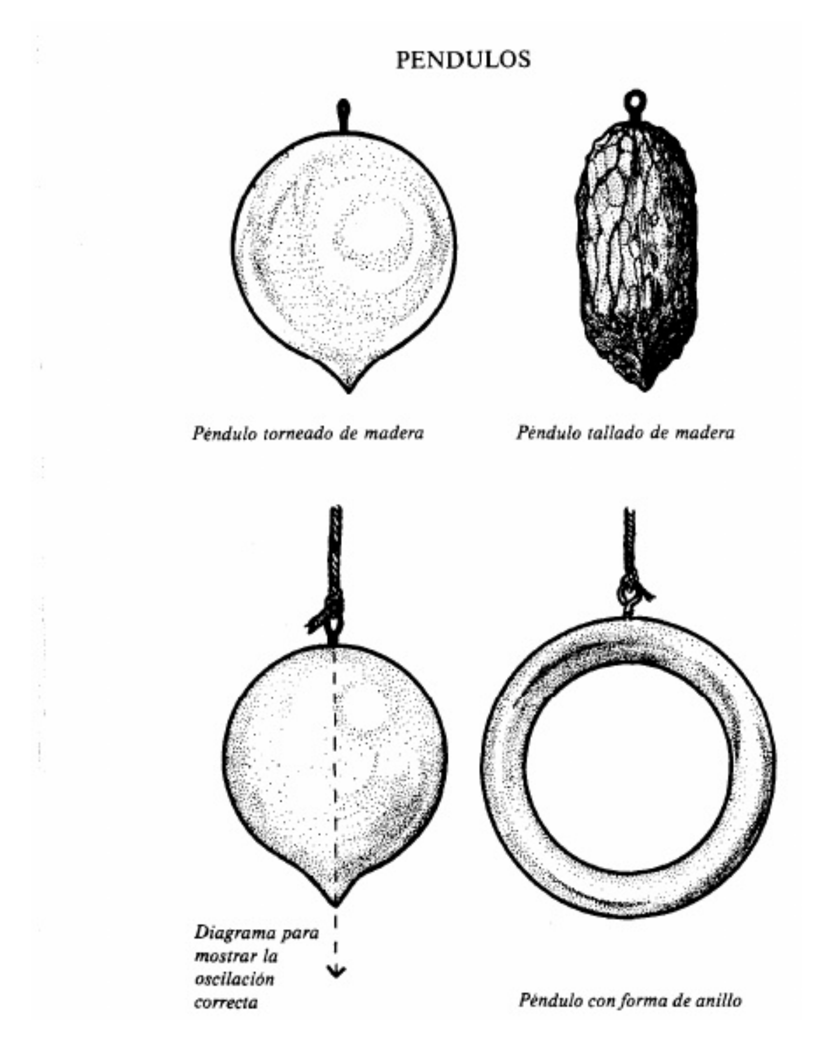
Así por ejemplo, un rato de trote corto sin moverse del sitio, ligeramente vestido con la ventana abierta, sobre la yerba, junto a los árboles o un jardín, es mejor que

correr al lado de la carretera en traje de paseo. También, si escoge correr, nunca debería hacerlo a lo largo de la carretera cuando ésta está frecuentada, ya que absorbería usted una gran cantidad de humos de gasolina y de diesel, ¡son mortíferos!

Si tiene usted que practicar sus ejercicios dentro de una habitación está bien, pero hágalos lo más ligeramente vestido que pueda. Desnudo si es posible. Un "gimnasio" significa literalmente un sitio para la desnudez. Y recuerde que las macetas dentro de una casa le conservan el aire sano. (Pero no corte las flores.) Tenga tantas plantas como sea capaz de cuidar en el interior de su casa: le dan a usted más beneficios de lo que usted necesita darle a ellas.

Llegamos ahora a unas pocas cosas que usted necesita para probar y desarrollar sus facultades síquicas. Probablemente puede usted comprar algunas de ellas si lo desea en algunas librerías especializadas en siquismo o en temas relacionados con él, pero cuesta menos y es más divertido hacérselas usted mismo. Además, serán realmente las suyas y podrá estar orgulloso de ellas (como debería usted estar con un equipo de esta clase) como nunca podría estarlo de las cosas compradas.

Necesita usted un PÉNDULO. Puede hacerse de madera o de metal. El metal está generalizado, sobre todo con personas que quieren especializarse en encontrar metales, pero la madera es preferible para objetivos generales.

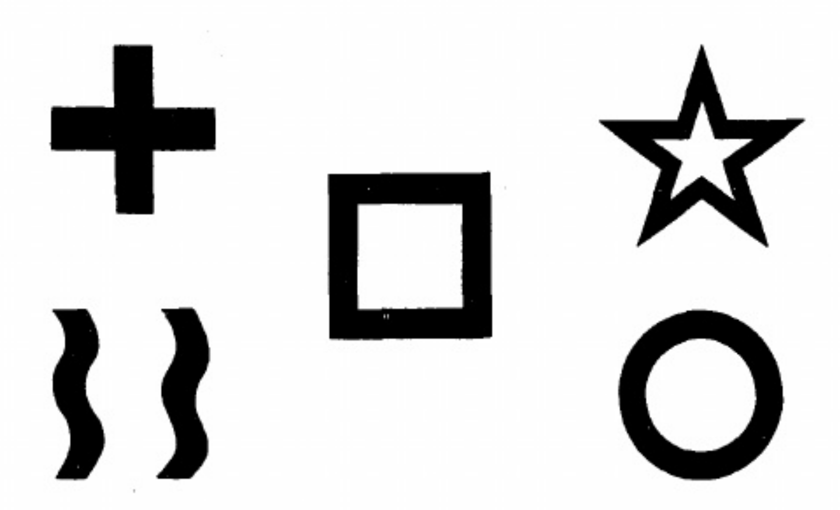


Su péndulo debería ser suficientemente ancho para tener el peso requerido, digamos de unos diez centímetros de alto y quizá de varias formas. Puede ser *cilíndrico* o *esférico,* pero en cualquiera de estas formas será más fácil de usar si le hace una pequeña punta en la base, así su péndulo tendrá aproximadamente el tamaño y la forma de un pequeño nabo o de un gran rábano ancho. Puede modelarlo en un torno o tallarlo, puede tallarlo de una pieza de madera blanca o de fibra. (La madera de los árboles frutales es la mejor.) O puede hacer su péndulo con la forma de un disco como un pequeño péndulo de reloj; o puede ser con forma de anillo. Aunque actualmente no es frecuente ver péndulos con forma de anillo, ni de metal ni de madera, puede dar excelentes resultados. Durante siglos las mujeres han usado su anillo de bodas suspendido de uno de sus cabellos para adivinar cosas personales. Una anilla ancha de madera es también excelente, sobre todo si se quita la pintura o el barniz que pueda recubrirla. Tales anillas tienen a veces un pequeño agujero de tornillo en algún punto, que puede ser utilizado para suspender el péndulo.

Si hace su propio péndulo esférico o cilíndrico, hará bien en añadir el pequeño agujero para suspensión *antes de acabar de darle la forma.* De esta manera, puede colgar el péndulo para comprobar cualquier error de oscilación y corregirlo a tiempo. Para obtener una oscilación correcta, debería usted mirar su péndulo desde cualquier lado e imaginar una línea recta vertical que va desde la cuerda a través del péndulo hasta su punta de la base, mientras aquél pende sin movimiento.

La suspensión es casi tan importante como el péndulo en sí mismo. Es vital no utilizar un cordel con vueltas o un hilo ya que puede influenciar su movimiento. En tiempos pasados la gente ha utilizado sus propios cabellos o pelos de caballo; puede también utilizar un hilo de nylon sin vueltas. Átelo a la anilla de suspensión con un simple nudo seguro y cuelgue su péndulo para probarlo. Cuando esté colgado de un punto de apoyo carente de vibración, el péndulo deberá permanecer recto y sin movimiento.

Cuando el péndulo es correcto y está completo, lo mejor es dejarlo solo. Puede añadirse una fina capa de cola si lo desea, pero la madera sola produce resultados más satisfactorios.



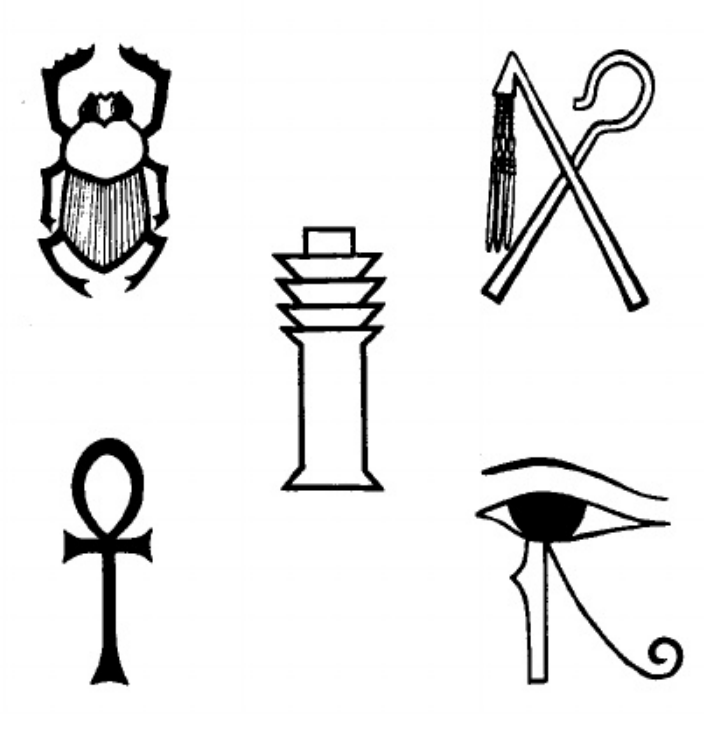
Otra cosa que necesitará es un juego de cartas PES. Estas cartas acostumbran a ser veinticinco, con una figura dibujada con gruesos trazos negros sobre fondo blanco; el paquete incluye cinco figuras, cada una de las cuales se emplea cinco

veces. Generalmente las figuras empleadas son una estrella, un círculo, un cuadrado, una cruz, y líneas onduladas. Es posible que quiera usted cambiar algunas de ellas, bien por la seguridad del experimento o como resultado de su propia experiencia. Por ejemplo, si usted y sus amigos confunden a menudo la estrella y la cruz o el cuadrado y el círculo, es posible que quiera usted sustituir, digamos, una u otra de las figuras standard por un triángulo o una barra diagonal o por una media luna. O quizá quiera usted tener un juego de figuras completamente diferentes. Uno podría ser por ejemplo, Escarabajo, Columna, la Cruz de Osiris, el AnKh, y Ojo. Cualquiera que sea el juego de cinco figuras que escoja, cada figura debe ser distinguible rápidamente una de otra. Puede tener también usted más de un juego si lo desea; ¡es su juego!

Haga todas las cartas de la misma medida, de cartulina blanca o de plástico duro con los símbolos pintados o cortados de papel negro y pegados encima. Para que puedan ser manejadas convenientemente, suelen tener frecuentemente el tamaño de las cartas de juego; para usarlas en grupo, especialmente para los principiantes, es mejor un juego más grande. Puede hacerlas cuadradas, de diez a doce centímetros por cada lado, con el tamaño de los símbolos en proporción.

Lo que NO debería cambiar es *el número total de cartas de un juego, y tener cinco cartas de cada símbolo.* La razón para ello es que quizá quiera usted comparar en algún momento los resultados de su grupo con los resultados de otro grupo o con fechas de un libro. Un juego diferente de cartas puede dificultar la comparación.

Más adelante llegaremos en este libro a las diversas maneras en que estas cartas pueden ser usadas para mostrar diferentes poderes síquicos; pero cuando se realizan los tests, la "norma" aceptada es que la persona saque cinco de las veinticinco cartas. Alcanzar un resultado por encima de la media de un número determinado de tests se supone que indica una verdadera capacidad síquica; su significado exacto depende desde luego de las condiciones de los tests. También es interesante para una persona alcanzar un resultado *por debajo* de lo normal: ello sugiere que existe un factor que interviene diferente del azar.

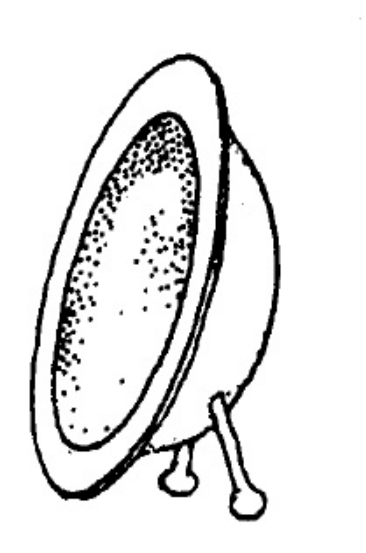


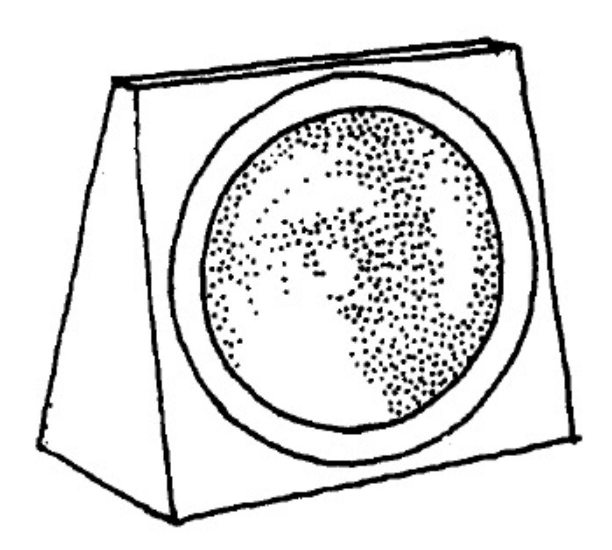
Para practicar la *adivinación subconsciente* necesitará un ESPEJO DE VISION.

Puede hacerse con un espejo ordinario o con una esfera de cristal; pero un instrumento excelente y tradicional para este propósito no es en absoluto un "espejo" en su sentido ordinario, diseñado para absorber y no para reflejar la luz que cae sobre él.

Este instrumento es un disco cóncavo, de aproximadamente dieciséis centímetros de diámetro y de profundidad hemisférica. Puede usted hacer la estructura básica de cualquier manera que le proporcione un objeto rígido, susceptible de ser pintado y de ser colocado en posición vertical. Cualquier persona con los instrumentos necesarios puede hacer fácilmente un hueco en un trozo de madera al que se le ha dado aquella forma, o el "espejo" puede ser hecho de metal, plástico o papel-maché. El papel-maché fue una tradición venerable para hacer objetos de ocultismo y religiosos; en el antiguo Egipto se elaboraba y pintaba con gran habilidad. La técnica standard para hacerlo, tal como se enseña habitualmente en las escuelas, es muy adecuada para construir su Espejo de Visión.

De cualquier manera que se haga, el instrumento entero, excepto la superficie cóncava del "espejo", es pintado habitualmente en un tono neutro, como por ejemplo el gris. La superficie del "espejo" (la parte cóncava o de "dentro") se acaba con brillo negro. Los mejores resultados se obtienen si se le da una capa de esmalte, asegurándose de que está completamente seco y liso antes de acabar. La superficie final debe quedar libre de irregularidades para presentar un perfecto "agujero" negro sin rugosidades cuando se usa.





(Es costumbre adornar un Espejo de Visión con signos del Zodiaco, distribuidos sobre el círculo que lo enmarca. Si le gusta esta tradición, sígala: si siente que podría distraer o que quedaría fuera de lugar, es usted libre de omitirla.)

Si empieza usted solo, ¡verá que hay un montón de cosas en las que implicarse de una vez! Las personas que han desarrollado sus facultades síquicas sin el apoyo y aliento de otros van frecuentemente muy lejos, por su propia determinación y la fascinación del tema; pero si pueden meter a sus amigos en sus proyectos, ello

facilitará su progreso y lo hará más interesante y compensador.

Unas personas ayudan a otras físicamente, no solamente animándose de manera amistosa, sino también por el mero hecho de estar presentes y participar. *Estamos mucho menos aislados unos de otros de lo que creemos,* y en algunos asuntos síquicos esta verdad se hace muy evidente. Usted y sus amigos tendrán probablemente una facultad síquica "mejor" cada uno individualmente; cuando ustedes juntan sus intereses y actividades, cada uno incrementará hasta cierto punto las capacidades del otro en su talento síquico peculiar.

Existen algunas cosas en el mundo -el conocimiento es una de ellas y ésta es otra- *que puede compartir con otros, conservándolas al mismo tiempo para usted.*

Consiga que los amigos que estén interesados fabriquen también su propio péndulo, cartas PES y el Espejo de Visión; no todo al mismo tiempo, pero muy pronto, al empezar el programa. Podrían, por ejemplo, hacer sus péndulos simultáneamente y así pueden comparar sus notas de progresos. Entonces, cada uno tendrá buenas experiencias para sus prácticas privadas y para la diversión del grupo. En general, a todo el mundo le gusta hacer buen uso de algo creado por uno mismo y esto aporta todavía más placer y entusiasmo al programa.

Necesitará también llevar un diario, una relación de todas las reuniones de su grupo; si a otros miembros les gusta tener sus propias notas, ¡tanto mejor! Más adelante volveremos sobre ello.

Punto de Control

1

* Dóblese y toque la punta de los pies, como se describe en el texto:

  a. Intentándolo realmente y esperando lograrlo.

  b. Como si no esperase lograrlo.

  Puede usted comprobar qué diferentes resultan estas dos actuaciones y qué diferentes son los resultados. Reflexione sobre la gran influencia que ejerce su sique, incluso en un ejercicio físico.

* Consiga que sus amigos se le unan en el desarrollo de los poderes síquicos. Pero no sea demasiado serio, estos poderes se desarrollan mejor JUGANDO.

* Haga todo respecto a su programa de desarrollo síquico con entusiasmo imaginativo. Haga de ello un hábito, ¡ahora y en el futuro!

* Mantenga su cuerpo en forma y lo más sano que pueda.

* Planifíquese una dieta sólida y sana, que incluya muchos alimentos crudos como ensaladas y muesli.

* En toda acción en que no esté usando su cuerpo activamente, descánselo y relájelo. Aprenda también a relajarse mentalmente.

* Domine el Sistema Tabor y empléelo cada día. Recuerde que cada sesión de desarrollo síquico debe ser precedida siempre por esta meditación.

* Ejercite su cuerpo; el ejercicio aerobio es el mejor, pero hágalo en donde pueda haber condiciones de buena oxigenación.

* Tenga plantas que crezcan dentro de la casa; le ayudan a proporcionarle aire sano.

* Adquiera o, mejor, hágalos usted mismo:

  Un péndulo.

  Al menos un juego de cartas PES.

  Un Espejo de Visión.

* Lleve un diario; utilícelo para apuntar todas las actividades que usted y sus amigos organicen para desarrollar los poderes síquicos.

Puntos de Estudio

2

1. Los Poderes Síquicos constituyen una parte natural de usted, y aunque no son un signo de "gran santidad" su desarrollo refleja su actitud hacia la vida en general. Cultivar una actitud de apertura hacia toda la vida es una parte importante de su programa.

2. Todos los Poderes Síquicos son manifestaciones de la Vida:

   como movimiento,

   como forma de energía,

   como extensión hacia otras manifestaciones de vida o energía.

   a. Extensión hacia el Mundo Natural.

      Las personas que están en contacto íntimo con la naturaleza se hacen a veces muy síquicos. Las maneras en que se cultivan los Contactos con la Naturaleza son parte de muchos sistemas de entrenamiento mágico y religioso.

   b. Extensión del Mundo Humano.

      El interés auténtico en las personas que usted conoce, e incluso en aquellas que están a su alrededor, favorece la comprensión y la conexión síquica.

   c. Ampliar el Propio Interior.

      La Paz interior es la base de un factor fundamental en la práctica síquica -"el principio de dejar pasar"- que es también parte de la "atención relajada" que facilita la liberación de los canales síquicos del stress que puede inhibir las capacidades síquicas. Toda su práctica síquica debería ser realizada sin el sentimiento de "presión por el resultado".

3. Los niveles Inconscientes de su sique tienen acceso a fuentes no formuladas de conocimiento, para las que su mente consciente no posee la llave. Los métodos para permitir al propio consciente adquirir conocimiento y comprensión son parte importante de su programa de desarrollo síquico.

   a. Debería cultivarse un sentimiento de concentración en la "atención física y síquica", que debería mantenerse libre y serena.

   b. Sistemas de adivinación -tales como el uso del péndulo descrito en este capítulo- ayudarán a construir un "código" que el Inconsciente puede aceptar para comunicar con su mente consciente.

4. El tiempo es una condición del Universo Material: el mundo de la sique no está sujeto a las limitaciones del tiempo del mundo material. Cuando se ensaya –como con las cartas PES descritas en este capítulo- puede producirse un "desfase temporal", como cuando una persona percibe acontecimientos pasados o futuros.

5. Experimentar es una parte importante de su programa para el desarrollo de los poderes síquicos. Pero debería evitarse experimentar en exceso porque podría llevar al aburrimiento y ¡el aburrimiento es la muerte del siquismo!

   a. El siquismo florece mejor en una atmósfera de aventura, descubrimiento y de deleite.

      Los ensayos en grupo pueden crear un ambiente de conjunto provechosos

para todos los participantes. Los ensayos individuales deberían emprenderse con un espíritu de entusiasmo, paciencia y curiosidad sin límites.

b. El siguiente capítulo empieza el programa con ensayos individuales y en grupo que revelarán las capacidades síquicas "natas" y facilitarán su desarrollo.

6. No se desanime en su práctica síquica por las actitudes "anti-síquicas" de otros. La verdadera actitud científica implica el que usted vaya allá donde la evidencia le conduzca -sin prejuicios que limiten su percepción o aceptación de los resultados del experimento o de la observación.

Sus facultades síquicas son una parte natural de usted y usarlas jugando es el método más seguro para desarrollarlas. Así, cualquiera que siga las sugerencias de este libro obtendrá buenos resultados, en especial cuando ajuste su dieta, descanso y ejercicios, a las sugerencias ofrecidas, DE UNA MANERA CREATIVA. Pero para obtener resultados *mejores y más duraderos* hay algo más que debería usted considerar, no solamente mientras es usted un principiante, sino en todo momento. Es realmente una parte de sentido común de su programa de desarrollo síquico.

Su actitud hacia la vida en general.

Esto es tan importante que debemos decir algo sobre ello. Su actitud y modo de vida puede que sean ya excelentes, aunque no se haya dado cuenta todavía de lo importante que es para el desarrollo de su programa síquico.

Ciertamente, las investigaciones indican que la mejor actitud posible de la mente para su desarrollo síquico es la de seria atención, combinada con relajación, un sentimiento interno de felicidad e interés *y una renovación frecuente de atención.* El aburrimiento, el *stress* y la concentración prolongada deben evitarse. También es cierto año tras año que este punto de vista es confirmado por "las listas de bajas" de los tests profesionales de cartas PES: las innumerables personas, excepcionalmente síquicas, a las que se han hecho tests hasta la paralización, a veces para toda la vida, en universidades y centros de investigación. Es por lo que decimos,

NO ENSAYE EN EXCESO -¡DIVIÉRTASE!

Todas sus facultades síquicas son manifestaciones de VIDA, manifestaciones que existen como movimientos, formas de energía, como extensión hacia otras manifestaciones de vida o energía.

Así, ahora y siempre, anime el desarrollo de aquellas facultades ampliando deliberadamente su universo.

(a) Extensión hacia el mundo natural.

Las personas que viven continuamente en contacto estrecho con el mundo natural se vuelven frecuentemente muy síquicas. Para muchas personas, dormir bajo las estrellas, aunque sólo sea por tres o siete noches, puede actuar como una "carrera de choques" para elevar sus percepciones síquicas generales; y en muchos sistemas religiosos -las religiones africanas y nativas americanas proporcionan un buen ejemplo-, las personas en crisis espiritual llevan a cabo una estancia en la naturaleza, en donde les viene una visión o revelación personal.

Frecuentemente a los jóvenes a punto de cruzar el puente de la vida adulta se les proporciona una experiencia de esta clase: en estas religiones, hombres y mujeres que van a entrar en el sacerdocio tienen que pasar tradicionalmente pruebas más severas durante su separación de la comunidad. Esta experiencia que profundiza la vida del individuo intenta siempre trascender el mundo material, confiriendo un vínculo permanente con el mundo del espíritu.

Si puede usted penetrar en el mundo natural en el contexto de su propia fe religiosa, debería hacerlo así; la mayoría de las religiones enseñan que deberíamos encontrar la firma del Eterno en las obras de la naturaleza y esto debería ser especialmente un aspecto alegre de la fe. Sin embargo, si no tiene usted una motivación religiosa, sino que simplemente busca una renovación síquica y un

crecimiento como parte de su herencia humana, necesita otro enfoque, para prevenir el caer víctima del aburrimiento o el buscar ansiosamente su premio síquico.

SI QUIERE DESARROLLAR PODERES DE PROFECÍA O DOBLAR UNA CUCHARA, NO SIRVE PARA NADA SENTARSE SOBRE UNA COLINA INTERROGÁNDOSE A CADA INSTANTE.

Es mucho mejor que vaya a hacer las mochilas con sus amigos que pretenden obtener facultades síquicas con usted; si puede pasar más de una noche, hágalo y escoja un bello paraje retirado para acampar. Coma poco, si es que come algo, antes de dormir y desayune fuerte, temprano y al aire libre.

Para tener un vínculo más permanente con el mundo natural, debería usted escoger una afición definitiva que requiera hacer algo en el exterior. Astronomía o coleccionar fósiles, observar pájaros o cultivar el jardín; existe una gran gama posibilidades, entre las que puede encontrar algo fascinante dentro de sus posibilidades personales. Cualquiera que sea el tiempo que emplee fuera, la mayor parte de éste debería dedicarlo a su afición; párese solamente de vez en cuando, para apreciar todo: desde el cielo hasta el suelo que pisa, o deteniéndose en algún aspecto bello o maravilloso que le haya llamado la atención. De esta manera, cumplirá usted su propósito subyacente sin *stress* ni fatiga.

Además de establecer su contacto espiritual con el mundo natural, debería usted reforzar sus lazos con el mundo humano. Probablemente, gran parte de su práctica síquica será realizada con otra gente; potenciar el fundamento general de unidad facilitará claramente el uso de sus poderes síquicos.

(b) Ampliar el mundo humano

¡INTERÉSESE en la gente! Esto necesita decirse. Las personas que tenemos una atracción innata hacia el desarrollo de los poderes síquicos somos tan variados como cualquiera otra colección de humanos y, mientras que algunos tienen espontáneamente una curiosidad y un interés por cada hombre, mujer y niño que encuentran, otros sólo quieren obtener el poder de "retirarse de todos" para ser capaces de explorar así regiones distantes del universo.

Explorar otros planetas, por ejemplo, constituye una utilización válida, real y fascinante de poderes síquicos, y algunos descubrimientos síquicos de algunas personas han sido verificados por la ciencia[1]. Pero, *cuanto más crece un árbol, necesita raíces más profundas;* su base terrestre y humana es esencial para cualquier cosa que quiera hacer.

Así pues, potencie sus contactos humanos *ahora.* No le importe el número de sus conocidos, lo que importa es su interés auténtico en la gente que conoce.

Puede ser que no tenga problemas en ello, o puede ser que se relacione bien con la gente pero sólo a un nivel superficial. El auténtico interés puede iniciar una verdadera amistad; en todo caso refuerza la comprensión y la conexión síquicas.

Consciente o inconscientemente, la gente ofrece con frecuencia oportunidades para un interés real. Cuando le muestran fotos tomadas durante las vacaciones familiares, por ejemplo, o en la boda de su hermana, no lo hacen habitualmente

---

[1] En *Psychic Experiences: E.S.P. investigated,* de Ostrander y Schroeder (Stirling, N.Y. 1977) se da un informe muy interesante de este tipo sobre Mercurio, verificado por los datos del Mariner 10. Osborne Philips, utilizando una técnica cabalística, tuvo una serie de vívidas experiencias similares sobre el planeta Marte, que fueron posteriormente verificadas por los datos de la nave espacial.

sólo para que usted pueda decir "qué niños más majos" o "qué vestido más precioso". Lo hacen también para darle a conocer parte de sus vidas, de manera que pueda usted verles no solamente en un despacho o conduciendo un camión, sino como personas tridimensionales, con *esos* familiares, *esa* casa, disfrutando *esas* vacaciones. No sólo ve usted cómo son los niños de Joe o Judy, puede conocer y comprender un pedazo más del Joe o de la Judy reales.

Así, pues, profundice a su vez para llevar más lejos la relación que le ha sido ofrecida. Si la hermana de Judy se casó, por ejemplo, no diga solamente: "¡Qué vestido más precioso!". Añada algo como: "¿Va a vivir cerca de usted?", algo que abra el camino para futuras relaciones.

Hay gente, desde luego, con la que usted tiene que ser precavido. Si una persona le pide consejo y usted se lo da, pero posteriormente se da cuenta de que la misma conversación se repite una y otra vez, sin que ocurra realmente ningún cambio en la situación, ¡esto es un signo peligroso! La puerta no está realmente abierta y usted no se hará ningún bien, ni lo hará a la otra persona, gastando su tiempo de esta manera. (Debería usted cortar claramente la relación y encontrar otras personas con las que hablar.)

"Ser un buen oyente" aporta muchas satisfacciones y una de las mayores es el hecho de que incluso extraños sentirán una sensación de calor humano en su compañía. *¡Esta sensación es una auténtica relación síquica!* Pero pocas personas se dan cuenta de lo mucho que depende el desarrollo de un buen oyente del arte de estimularle, asegurando al interlocutor de que le está proporcionando a usted algo *para escuchar.*

Existen otras maneras mediante las cuales usted puede ampliar sus vínculos síquicos. Quizá perciba usted gente en una tienda o en cualquier otro sitio en donde se encuentre. Pregúntese sobre ellos, sobre sus vidas, construya alguna historia o, al menos una breve explicación por su apariencia o algo que lleven por casualidad. Si lo hace, nunca sabrá si su historia era acertada o errónea, pero se trata de una práctica eficaz.

Mientras está usted en el tema de establecer relación síquica con otros, ¡recuerde a su persona más cercana y querida! Lleve su mente a veces hacia lo que pueden estar pensando, sintiendo o haciendo en ese momento. En este caso, podrá en ocasiones comprobar después en qué se ocupaban realmente en aquél momento. Pero no se ponga demasiado serio o le haga sentirse incómodo por ello, por su propio bien y el de ellos. Se trata solamente de una diversión y no hay ningún mal en acertar. Y si acierta, esto es también únicamente diversión, que debería ayudar a suscitar un sentimiento de comprensión.

No olvide en este punto que los santos y los místicos con los mayores poderes síquicos han sido siempre los que han dicho que estos poderes no tenían "ninguna importancia". (¡Por supuesto también vemos el buen uso que han hecho de sus poderes, para salvar la vida de alguien que se había caído de una torre, por ejemplo, o para proporcionar alimento a amigos hambrientos, o para conocer noticias importantes antes de que sucedieran!) Pero es que el ansia de poderes síquicos no debe perturbar la paz de su espíritu o hacerle infeliz o solemne. Y ciertamente, no debe inquietar, ya que cualquier conflicto interno es la manera más segura de sacarle de la vía de la realización síquica.

Otra cosa que quería decir es que estos poderes no son signo de "gran santidad" o ni siquiera de haber vivido una vida de mortificada austeridad. Podemos también estar de acuerdo con esto: los poderes síquicos constituyen la herencia natural de *todo el mundo* ¡y la única razón que tenemos para hacer un esfuerzo por ellos es que, lamentablemente, hemos crecido tan lejos de ellos!

(c) Nuestra paz interior

Ninguna de las otras ayudas para la realización síquica, por importantes que sean, pueden sustituir a ésta. Lo que necesitemos para darnos este estado de serenidad interior puede diferir de una persona a otra; el jugador y el santo son diferentes en carácter y objetivos, pero puede que haya algo de místico en ambos. Cada uno debe tener una técnica personal que les libere de la ansiedad. Entre estos dos tipos diferentes de buscador síquico existen personas en todos los caminos de la vida que, por religión, filosofía, comprensión oculta o por un sentido innato de la rectitud y de la justicia poseen también el secreto de la paz del corazón.

Quizá, el mejor camino para alcanzarla es SABER QUE ESTA AHÍ YA, SIEMPRE. La perseverancia en la meditación puede ayudarle a darse cuenta de esto.

Esta paz interna es la base de un factor fundamental en la práctica síquica, factor que varía en su modo de aplicación, pero que puede ser llamado por lo general "principio de dejar pasar". Al emprender cualquier práctica síquica, necesita usted tener ciertamente una idea clara de lo que pretende conseguir; *pero una vez que haya escogido el procedimiento, su actitud debería ser de atención relajada al procedimiento, en sí mismo, sin ninguna ansiedad por el resultado.* En varias partes del libro se hará referencia a esta actitud, pero debería usted cultivarla en general, en relación con la totalidad de su programa de desarrollo síquico.

Tests de grupo con cartas PES

Lo primero que usted y sus amigos querrán hacer, cuando tengan sus instrumentos (o algunos de ellos) será realizar algunos tests, para ver con qué capacidades empiezan. En el apéndice A encontrará la hoja para anotar los resultados de los tests con las cartas PES. Puede darse a cada persona seis vueltas de cartas PES: tres en las que el "repartidor" reparte el test, mirando las cartas antes de ser pedidas y, *tres sin que las mire antes de que sean pedidas todas las cartas* (PES pura): se dan los principios en el apéndice A.

Si tiene usted suficientes personas en su grupo, haga que cada persona reciba los tests (en especial los tests de la "carta vista"), de "repartidores" variados. Puede que unas personas obtengan resultados elevados más acertados al pedir cartas vistas por un "repartidor" que cuando son vistas por otro. Si los resultados de varias personas favorecen al mismo repartidor, puede ser que éste -él o ella- esté dotado como "emisor telepático"; si no existe este acuerdo, pero algunas personas obtienen juntos resultados notablemente mejores que con otros compañeros, puede usted tener en este caso lo que se llama "gemelos síquicos", incluso si estos no se han visto nunca antes. (Los gemelos síquicos, como los gemelos naturales, pueden ser los dos del mismo sexo o del sexo opuesto.) Por supuesto que estas capacidades y afinidades necesitan una comprobación posterior, y lo que es más importante, necesitan ser desarrolladas; pero donde se encuentren, ayudan a dar interés e identidad a su grupo y allanan algunos problemas estadísticos que podría tener posteriormente, si no se había dado cuenta del modelo.

Tests individuales con cartas PES

Si empieza usted solo o si quiere probar su Percepción Extrasensorial (PES) en privado, antes de hacer comparaciones con sus amigos, existen varias maneras en las que puede realizar por sí mismo tests de "PES pura" (¡La telepatía solitaria con las cartas PES es una materia transdimensional avanzada!)

Puede hacer usted mismo un soporte para cartas y usarlo, según se expone en el apéndice A, para los tests de "cartas no vistas". O, barajando sus cartas PES y

manteniéndolas boca abajo distribúyalas sobre la mesa; tome después cualquier carta al azar, adivine cuál es y escriba su elección antes de mirar. Por varias razones, de cualquier manera que lo haga, es mejor intentar adivinar un cierto número de cartas antes de mirar; ordene cuidadosamente las cartas que ha utilizado y haga una lista de sus elecciones, siguiendo este orden.

Pase sus resultados correctamente a las hojas del test PES, como se indica en el apéndice A. Más adelante, en este capítulo, se muestra cómo pueden aparecer los efectos de la predicción en los tests de cartas PES, cuando se hace de esta manera. Esto es aplicable tanto a los tests individuales que se hace uno a sí mismo como a las actividades de grupo, y cuando de vez en cuando repase usted sus propios resultados descubrirá usted seguramente algunos hechos interesantes sobre sus poderes y progresos.

¡Pero no esté continuamente rellenando hojas de tests! Probar en exceso amenaza más a los aprendices solitarios que a los grupos. Propóngase adivinar otras cosas junto con las cartas PES: resultados de los partidos de fútbol, cuántas llamadas telefónicas recibirá usted hoy, cualquier cosa que le interese. Este es un buen medio para incrementar sus facultades.

Tests con el péndulo

A. Probar la Telekinesia

(Válidos para la utilización individual y de grupo)

Debería usted idear un brazo rígido, marco o arco, que pudiera sostenerse en una mesa, de manera que el péndulo pueda quedar colgado entre treinta y cuarenta centímetros de la cuerda, sin que nada la impida moverse libremente y con una visibilidad completa de unos sesenta grados a partir de su vertical en cualquier dirección.

Para uso normal, el péndulo queda suspendido de los dedos de una persona, pero hay casos -como el presente test- en el que debe evitarse cualquier posibilidad razonable de movimiento transmitida a través de la cuerda. La persona que realiza el test, sentada frente al péndulo aproximadamente a un metro de éste, debe hacerlo por medios síquicos en cualquier dirección, digamos que pendulee de un lado a otro.

La Telekinesia puede ser utilizada de muchas maneras. En el capítulo 3 describiremos un juego que, en uno de sus aspectos síquicos, trata del poder de influenciar la tirada de dados; asimismo en contraste, se hace alusión a un parasicólogo que hace desplazar un pañuelo sobre la mesa, bajo condiciones estrictas de test. Sin embargo, hemos escogido el péndulo para este test porque puede verse durante la acción y también porque la ausencia virtual de fricción le permite moverse fácilmente.

Sentado delante del péndulo, lo mira sabiendo que está ahí para moverlo y que *lo va a mover* en una dirección determinada. Cuando haya pensado esto, relájese mental y físicamente -recuerde el principio de "dejar pasar"- y preste atención al *método en sí mismo, sin ninguna ansiedad por el resultado.*

Ahora, con calma y alegre confianza, concentre su atención en el péndulo: no solamente en su superficie, sino también absorbiendo y siendo absorbido por su realidad tridimensional como si la amase.

A continuación viene una fase de acción que debe estar en armonía con lo que le ha precedido. *Manteniendo todavía su estado de relajación y a partir de ella,* comience un proceso de visualización, "viendo" el péndulo moverse, a pesar de que

está todavía estático. Imagine el movimiento sin ansiedad, sin intentar "apresurar" al péndulo. ¡Sea paciente! Manténgase un rato.

Comience ahora a "sentir" el movimiento (en su plexo solar o en la parte posterior del cuello) de manera rítmica y uniforme, mientras continúa visualizándolo. Deje que esta oscilación imaginaria vaya por sí sola, que tome cuerpo en usted, hasta que el péndulo al que está usted mirando fijamente tiemble y empiece a moverse...

Cuando se obtienen buenos resultados con este test, puede convertirse en un juego. Si puede hacer que el péndulo se mueva, puede asimismo intentar pararlo para a continuación, *cambiar su dirección.* Un grupo de dos personas o dos equipos pueden divertirse intentando hacer oscilar el péndulo en direcciones opuestas.[2]

B. Tests de adivinación con el péndulo

Los siguientes tests se relacionan con la respuesta de preguntas mediante el uso del péndulo. En ellos no se suspenderá el péndulo de un marco sino de los dedos, *¡y ahora no debe ser dispuesto para oscilar mediante la visualización o cualquier otro medio a su alcance!*

ES AQUÍ DONDE EMPIEZA USTED A ESTABLECER UNA NUEVA RELACIÓN DE SUPREMA IMPORTANCIA CON LOS NIVELES INCONSCIENTES DE SU SIQUE.

Los niveles inconscientes de su sique tienen acceso a fuentes no formuladas de conocimiento, de las que su mente consciente por sí sola no tiene la llave. Pero cualquiera que sea el método por el que pueda poner a su inconsciente en disposición de adquirir información y comprensión para usted, es éste un método eficaz y completamente auténtico para enriquecer su vida mental. Técnicas adivinatorias como el uso del péndulo pueden proporcionarle un método para establecer un "código", que mediante el uso paciente su ser inconsciente aceptará para comunicarse con usted.

Test de Adivinación con el péndulo 1:

Pruebas en grupo

Para los tests preliminares, debería trabajarse en parejas igual que con las cartas PES. En este caso, uno formula las preguntas y el otro mantiene suspendido el péndulo y espera un movimiento definido para obtener las respuestas. Sin embargo, al contrario de los tests de cartas, es necesario disponer de algún tiempo para decidir las preguntas.

Para este primer test, será suficiente con que se formule a cada persona veinte preguntas; diez en las que el que pregunta conoce las respuestas y diez en las que nadie las conoce, y el que pregunta las descubrirá sólo cuando se haya respondido. Las veinte preguntas preparadas para cada interrogatorio deben ser formuladas para que puedan ser respondidas con un simple sí o no.

Esto quiere decir que las diez preguntas del segundo grupo incluirán cosas como, "Cuando corte la baraja de cartas PES, ¿saldrá un cuadrado?" o "¿Contiene esta caja de cerillas un número impar?" *(nadie habrá mirado previamente).*

---

2 En el capitulo 3 se da cuenta del "mecanismo" interno de la telekinesia y del área de desarrollo síquico al que pertenece. Aquí estaría fuera de lugar con estos tests preliminares, con los que simplemente se están probando los poderes iniciales en algunas cosas que pueden hacerse y encontrando el placer de hacerlas.

Desde el primer test del péndulo, es recomendable establecer para todo el grupo, para el presente y el futuro, acuerdos respecto a cuándo el péndulo señala "sí" y cuando "no". Un buen método es acordar que dice "sí" cuando se mueve hacia adelante y hacia atrás y que dice "no" cuando se mueve de un lado a otro.

UNA VEZ TOMADAS LAS DECISIONES DE ESTE TIPO, NO DEBERÍAN SER CAMBIADAS, PORQUE ELLO PODRÍA ORIGINAR CONFUSIONES PERMANENTES.

Esto no impide al péndulo oscilar hacia cualquier lado o girar en sentido contrario del reloj, lo que puede ser significativo y conveniente en otro contexto; sólo en los casos en que se pregunta sí o no, debe asumirse siempre la forma fija de respuesta.

Para cada persona pueden establecerse los resultados de los tests de un modo similar al de las cartas PES (véase apéndice A) y no requieren que se incluya una lista de las preguntas formuladas.

Una atención serena y soñadora constituye el estado emocional ideal para obtener respuestas válidas del péndulo, y los participantes de un grupo que está en ello deberían ser capaces de crear una "atmósfera" de conjunto útil para todos. La mente de la persona que va a dar las respuestas debe concentrarse en el movimiento suave de su péndulo. Puede recomendarse al principio de la sesión una música suave que no distraiga; podría convertirse en distracción si continúa mucho tiempo. El sentimiento de la persona que sostiene el péndulo debería ser el de que su conciencia física está limitada al arco que describe la oscilación del péndulo, mientras que su atención síquica se mantendrá serena y libre.

Este es -o puede pasar fácilmente a ser- un estado de trance luminoso, una condición excelente para recibir comunicaciones del Inconsciente.

Test de adivinación con el péndulo 2:

Pruebas individuales.

El que practica en solitario con el péndulo, tiene en general una ventaja: el péndulo es por naturaleza un instrumento unipersonal y el "estado de atención sereno y soñador" mencionado antes como ideal para usar este instrumento, *con la práctica,* facilita deslizarse hacia la soledad. En las primeras fases, sin embargo, la "atmósfera" colectiva del esfuerzo del grupo constituye una ventaja decisiva para los practicantes. El solitario necesita un enorme entusiasmo, paciencia y curiosidad sin límites para crear una atmósfera similar en el sitio de la operación.

Gran parte de la sección 1 anterior se aplica tanto al grupo como al "solitario". Encontrar preguntas para los tests cuyas respuestas sean desconocidas para todos no presenta ningún problema. Las cartas PES pueden ser introducidas para proporcionar algunos "interrogantes"; existen también temas como los próximos acontecimientos y preguntas como "¿Cuánto suman los dígitos de mi odómetro?". Preguntas con respuestas conocidas por otros pueden ser más difíciles de inventar para el operador solitario; pero, al menos algunas, pueden ser planificadas. ¡Incluyendo preguntas con respuestas verificables!

Dos habilidades que el grupo puede probar con un sentimiento expansivo, son las de crear y percibir imágenes síquicas.

Pintar con la mente

(Un juego de test en grupo)

Formen todos un semicírculo frente a una pizarra o una televisión (apagada por supuesto) o cualquier superficie oscura suficientemente amplia.

Una de las personas en la punta del semicírculo empieza visualizando lo más claramente posible una forma simple; puede ser una de las imágenes de las cartas PES o cualquier otra imagen. Una vez formada, él o ella dice o señala "ya" e intenta "proyectarla" sobre la superficie oscura.

Esto significa que, habiendo empezado por "ver" la imagen como si estuviera justo en el centro de la frente, la persona la "arroja" como para "verla" en blanco sobre la superficie oscura. *¡Un punto importante es no dejar a la mente distraerse en este momento!* No tenga nada en la mente excepto la forma que está enviando. (¡No olvide la presencia de sus compañeros!)

En este momento, cada uno escribe como primer elemento de su lista lo que ellos mismos pueden ver en la pizarra, *sin decir nada. Solamente se permiten diez segundos para hacerlo.* (El "emisor" debe escribirlo también para registrar lo que era.) Puede que algunas personas "vean" realmente como si lo hicieran con sus propios ojos; otras quizá puedan obtener una comprensión mental, una creencia de lo que hubieran "visto", si la "veían". Otras podrán obtener una palabra o un sentimiento. Cualquier cosa que cada uno consiga o crea conseguir *debe ser escrito en diez segundos.* Después, la siguiente persona del semicírculo visualiza una imagen de su elección, dice o señala "ya", y "proyecta" la imagen sobre la superficie oscura. Todos miran y añaden el resultado como el elemento 2. Más tarde corresponde el turno a la tercera persona.

Cuando todo el mundo ha agotado su turno, deben leerse las listas. Apunte un punto por cada una de sus respuestas correctas sobre las imágenes enviadas por los demás. ¡No obtiene usted ningún punto por la respuesta correcta en su propio papel por la imagen que *usted* envió! -pero obtiene usted un punto por cada persona que respondió adecuadamente a la misma-. Así pues, una respuesta correcta *marca un punto para el jugador que acierta y también para el emisor.*

Así, si hay cinco personas jugando, la máxima puntuación es *ocho:* cuatro puntos por decir correctamente la imagen de los otros jugadores y cuatro más si todos ellos aciertan su imagen. Si hay diez jugadores, la máxima puntuación posible es *dieciocho.*

La facultad de proyectar una imagen claramente es estimable y aunque no esté muy desarrollada al principio en muchas personas, puede incrementarse con la práctica de formular exactamente. Mucha gente sin embargo, parece tener la facultad de "ver", al menos en términos generales y sin ningún entrenamiento, una imagen enviada por un emisor capaz; a veces pueden verla sin darse cuenta de que lo que ven es una imagen proyectada.

Por ejemplo, tres chicas jóvenes que frecuentemente se divertían con juegos síquicos colectivos, estaban una tarde viajando en metro a una cierta distancia. Durante la primera parte del trayecto había muchos asientos vacíos y, como pasatiempo, imaginaron pasajeros sentados en los asientos de enfrente.

Según se aproximaban al centro de la ciudad, el vagón se fue llenando hasta el punto que mucha gente debía permanecer de pie por falta de asientos, pero, hasta que las tres llegaron a su destino, *¡nadie ocupó los asientos con pasajeros imaginarios!*

¡Echemos una mirada al resultado del test!

En el próximo capítulo consideraremos las maneras en que las diferentes facultades síquicas pueden asociarse entre sí. Pero, desde el principio, cuando mire los tests y las puntuaciones de los juegos obtenidas por usted y sus amigos, busque no solamente lo que el test o el juego debe mostrar, sino también las otras aptitudes que sugieren. (Las personas que son buenas para visualizar imágenes pueden serlo también para adivinar con el subconsciente.)

Algo que debería vigilar en todos los resultados de los tests es la persona síquica que obtiene resultados "erróneos" debidos a no ir al ritmo marcado, que responde fuera de tiempo. Como podemos comprender fácilmente, el tiempo es una condición del universo material; lo medimos por los movimientos del sistema solar, mediante relojes u otros instrumentos, o por nuestros propios latidos del corazón. Debemos establecer cuándo comemos o cuándo dormimos, cuándo plantamos o cuándo nos vamos de vacaciones. Pero el mundo de la sique no está ligado a tales medidas y no las necesita.

Con las cartas PES puede ocurrir notablemente, pero también con el péndulo y los tests de "visión", que una persona esté uno o dos pasos detrás o delante de la pregunta. Por ello, siempre que sea posible es mejor que las respuestas sólo se den a conocer a la persona que realiza el test, *después de que todo el test haya terminado,* es también la razón por la que éstas deben ser ordenadas cuidadosamente boca abajo, sin ser vistas por nadie hasta que finalice el test. Digamos por ejemplo que obtenemos el siguiente resultado:

	Carta	Petición
1	Cuadrado	Líneas onduladas
2	Círculo	Cuadrado
3	Estrella	Circulo
4	Círculo	Estrella
5	Líneas onduladas	Estrella
6	Cruz	Líneas onduladas

cuando las cartas se han pedido "sin ver".

Si el repartidor no ha visto las cartas en *ningún momento,* el resultado podría representar un notable caso de DESFASE DE TIEMPO. Sin embargo, si *cuando la persona hizo la petición,* el repartidor había mirado la carta, este resultado debería atribuirse probablemente a la telepatía, ya que la persona en cuestión pedía frecuentemente el símbolo que el repartidor acababa de mirar. La ruptura del modelo en la carta cinco podría deberse a que el repartidor echase una ojeada al segundo círculo de la serie, pensando "Ya teníamos uno de éstos", la persona que pidió habría captado este pensamiento, repitiendo la estrella. Ha de ser obvia la importancia de examinar tanto las condiciones del test como sus resultados, para que queden al descubierto las verdaderas capacidades síquicas.

La precognición demostrada

A veces, un tipo diferente de problema obstaculiza a la gente cuando el desfase de tiempo va en el otro sentido, de manera que los resultados muestran *presciencia* (precognición).

Presciencia es simplemente un hecho establecido una y otra vez en los anales de la Percepción Extra-Sensorial. A pesar de que todavía algunas personas -que se

enorgullecen de su enfoque "científico"- tengan problemas de aceptar su realidad y que los tengan por *una razón totalmente acientífica.* Estas personas quieren hechos a la medida para apoyar sus teorías.

Si quiere usted tener una mente realmente científica, cualquiera que sea su campo, arqueología, agricultura o siquismo, debe estar dispuesto para ir hasta donde la evidencia le conduzca.

La actitud *"anti-presciencia"* es básicamente la siguiente:

La presciencia implica que el futuro existe ahora.

Esta implicación es objetable.

En consecuencia, la presciencia no puede darse.

¡Esta línea de razonamiento está abierta a cuestionar desde el principio hasta el final!

¿Qué clase de "existencia ahora" del futuro es necesaria preconocer?

¿Para quién es objetable o inconcebible?

Y, finalmente, debemos decir que algo es verdad *¿solamente si lo entendemos totalmente o si lo aprobamos?*

En la historia de la humanidad, normalmente el descubrimiento de lo que existe viene primero. Las explicaciones vienen mucho, mucho después, si es que llegan.

Todavía no podemos explicar por completo la electricidad. Estamos aún investigando los orígenes de los pueblos nativos americanos y de sus culturas. Incluso, hoy es incierta la historia de porqué vamos a dormir y sin embargo continuamos haciéndolo.

Así pues, a veces hay personas que vislumbran partes del futuro, ya sea una crisis internacional o la próxima carta PES que será levantada. A veces, hay personas que tienen sueños proféticos. En ocasiones, existen personas que pronuncian un discurso profético, sin tener idea de porqué dicen lo que dicen, sin creérselo siquiera. *Todo ello apunta a la acción de los niveles subconscientes de la sique. ¿No es ésta la razón principal por la que deberíamos abrir la comunicación con estos niveles?*

Tiene un nuevo mundo por descubrir y para explorar: el inmenso y maravilloso mundo de SU POTENCIAL.

Y además, la experiencia y la comprensión que sus actividades de desarrollo síquico van a aportarle aumentará la calidad de SU VIDA EN ESTE MUNDO.

Punto de Control

2

* La mejor actitud de la mente para el desarrollo síquico combina una atención seria con el estado de relajación. ¡Deben evitarse tanto el aburrimiento como el *stress* y la concentración intensa!

* Sus contactos a todos los niveles son vitales.

  Establezca y conserve sus contactos con la naturaleza.

  Establezca y mantenga sus contactos con la gente.

  Estableza y conserve la paz en su corazón.

* Haga suyo el principio de "dejar pasar": fije su objetivo claramente y a continuación mantenga una atención relajada al procedimiento en sí mismo. ¡Sin ninguna ansiedad por el resultado!

* Haga que sus amigos se le unan en los tests con las cartas PES para la telepatía y para practicar "Percepción Extra-Sensorial pura".

* Su péndulo funciona estupendamente:

  Suspendido de un marco, para telekinesia.

  Sostenido en la mano, para responder preguntas.

* Establezca una nueva relación: ¡aprenda cosas maravillosas de los niveles inconscientes de su mente!

* "Pintar mentalmente": disfrútelo como un test o como un juego. Gana usted puntos al enviar imágenes visualizadas y al recibirlas.

* No pruebe en exceso -pero VUELVA a probar las técnicas como instrumentos válidos de desarrollo por derecho propio-. ¡Lo que cuenta es el espíritu!

* Dos máximas de este capítulo:

  NO PRUEBE EN EXCESO: ¡DIVIÉRTASE!

  Como investigador:

  ¡SIGA LA EVIDENCIA HASTA DONDE LE LLEVE!

* Practique el Sistema Tabor al menos una vez al día.

Puntos de Estudio

3

1. La sique constituye su Yo inmaterial... pero es también una realidad más vasta que la conciencia del "yo" con la que la exploramos. Además, la sique puede entrar en el Inconsciente Colectivo de la raza humana y en el de la vida.

2. La sique puede establecer interacción con la materia y con otras siques y estas dos capacidades -junto con los diversos "poderes internos de la sique"- son la base de la mayoría de las facultades síquicas.

3. La sique humana tiene cuatro niveles principales de funcionamiento:

   a. El Espíritu:

      que es su Yo Superior, una parte del mundo de lo Divino, y la fuente última de su inspiración y guía.

   b. Nivel mental:

      que incluye la mente consciente racional. Recibe información del nivel emocional-instintivo e indicaciones del nivel espiritual.

   c. Ser astral:

      incluye el nivel emocional e instintivo. En su nivel más elevado es consciente y se acopla con la mente, y en su nivel más bajo se acopla con las funciones vitales del cuerpo físico. También tiene acceso al contenido del Inconsciente Colectivo.

   d. El cuerpo físico:

      que incluye los sistemas cerebro-espinal y nervioso autónomo, con los órganos digestivos y glandulares, que están en interacción con el nivel emocional e instintivo. Es el cuerpo físico el "instrumento" de su acción en el mundo físico.

4. Cada poder síquico se origina en el nivel astral de la mente. El plan de este libro comprende el desarrollar estos poderes, hacerlos conscientes y colocarlos bajo el control de la mente racional.

5. Las actividades crecientes del astral que se realizarán en el desarrollo síquico hacen que sea importante fortalecer de vez en cuando la interacción natural de todos los niveles, haciéndonos más receptivos a la inspiración y guía del Yo Superior. Este fortalecimiento se lleva a cabo mediante la meditación llamada:

   "Reflexión en la unidad sico-espiritual".

   Al utilizar este método, obsérvese a "usted mismo" identificado con su mente consciente racional, que usted sabe responsable *ante* su Yo Superior "arriba" y responsable *por* su cuerpo físico y el nivel emocional e instintivo "abajo". La mente racional debería vincular las facultades inferiores, a través de sí misma, al Yo Superior, haciendo así a la Persona Total -Cuerpo y Alma- instrumento del Yo Superior.

6. "Lo parecido actúa sobre lo parecido."

   Aunque todos los poderes síquicos tienen su origen en el plano astral, los que se relacionan con otras mentes a un alto nivel -como en la verdadera telepatía- operan en un plano astral superior; los que se relacionan con emociones ordinarias o con la imaginación son enviados desde el nivel astral medio; y

aquéllos que se relacionan en el plano material son enviados desde un nivel astral inferior denso.

a. Algunos poderes síquicos conllevan la energía del Aura -que emana continuamente del cuerpo astral. Esta constituye el instrumento básico de la telepatía, tanto para transmitir como para recibir.

b. En algunos casos, la comunicación puede ser establecida a través del Inconsciente Colectivo, con su énfasis en símbolos e imágenes.

c. En otros casos, los poderes síquicos comportan la proyección de "sustancia" astral. Muchos casos de "golpecitos de espíritus" o de telekinesia espontánea comportan una expulsión accidental de sustancia astral.

d. Todavía en otros casos, como en algunos métodos de curación, son utilizadas tanto la sustancia astral como la energía áurica.

Capacidades Síquicas y Mecanismos

3

Se define a la sique humana como la parte inmaterial del individuo humano. La idea, "usted tiene una sique, yo tengo otra", es un reflejo verdadero de la realidad: la sique de una persona difiere de la otra en emociones, inclinaciones, capacidades y aspiraciones. Hasta aquí, podemos pensar en nuestra sique, si así lo decidimos, como el yo inmaterial formado más bien como un cuerpo-réplica fantasma.

Sin embargo, gran parte de la experiencia de la sique no corresponde al "yo" en absoluto, conforme a nuestra aplicación usual de esta palabra. También es cuestionable hasta qué punto "tenemos" o "poseemos" la sique; a todos los niveles, superior e inferior, ésta es una realidad más vasta que la conciencia con la que la exploramos. Además, la sique posee su puerta misteriosa, escondida pero nunca cerrada al Inconsciente Colectivo; en primer lugar al de la raza humana, y más allá, al de todas las fuerzas de la vida.

Por su naturaleza, la sique es capaz de relaciones varias con la materia, así como con las realidades inmateriales, y estas dos capacidades son los dos puntos fundamentales de nuestra encuesta. La acción de la sique sobre la materia (tanto sobre el propio cuerpo de la persona como sobre objetos exteriores) y la acción de una sique sobre otra constituye la base de muchos poderes y posibilidades de desarrollo altamente interesantes. También vale la pena desarrollar otras capacidades que podríamos llamar poderes internos de la sique; son menos mensurables, menos demostrables, pero pueden ser de un inmenso valor en nuestras vidas. Tales son la *capacidad para dirigir nuestros sueños o para llevar a cabo experiencias fuera del cuerpo.*[3]

A continuación examinaremos capacidades síquicas y mecanismos con más detalles. Sin embargo, primero echaremos una ojeada a la organización de la sique humana y después consideraremos el método por el que nuestro conocimiento de su estructura y naturaleza se vuelve una fuerza vital y llena de significado dentro de nosotros.

La tradición mística de Occidente (que ha sido desarrollada a partir de la experiencia de fieles devotos en muchos países y épocas) ha encontrado constantemente en la persona humana cuatro niveles principales de funcionamiento:

1. El *espíritu,* que es en esencia divino y que es parte del Mundo de lo Divino y como tal permanece. Sólo aquéllos que han alcanzado un alto desarrollo síquico tienen consciencia de la presencia del espíritu; pero existe en cada persona aquella llama suprema de yoidad, que como Yo Superior, es la última fuente de la individualidad.
2. El *nivel mental de la sigue,* que incluye la mente consciente racional pero no se limita a ella. El nivel mental debería ser receptivo y lo es cuando alcanza su desarrollo correcto a los dictados del Yo Superior, también es receptivo a los impulsos y actitudes de los niveles emocionales e instintivos, de cuyo bienestar

---

3 Es imposible en un libro combinar este campo con las dimensiones y dar indicaciones completas sobre cada poder síquico. Incluimos detalles específicos para desarrollar algunos poderes básicos e importantes; otros poderes síquicos han recibido tratamiento detallado o lo recibirán en específicas Guías Prácticas Llewellyn.

(y el del cuerpo físico) es responsable.

3. El *nivel astral de la sigue.* Este es el nivel emocional e instintivo de la sique, que en su zona superior se une con el nivel mental, proporcionando incentivos para el esfuerzo intelectual y dando color a la empresa espiritual. En su zona inferior, que es en gran parte inconsciente, participa en las funciones vitales del cuerpo físico. El área inconsciente del nivel emocional e instintivo de la sique proporciona los medios más usuales de acceso al contenido del Inconsciente Colectivo.

   Dentro del nivel astral de la sique podemos discernir dos regiones principales, *el astral superior y el inferior,* éstos son diferentes en carácter y función (tanto, por ejemplo, como son la raíz y el tallo de una planta), sin que estén divididos por una línea tajante de demarcación. Estas dos regiones se fusionan en grados imperceptibles: el astral denso o inferior que está más cerca del cuerpo físico y actúa en conjunción con él, pertenece al dominio de los instintos y de los procesos vitales básicos, y el astral más sutil o superior que está más cerca de la mente racional y que actúa más en conjunción con ésta, pertenece al dominio de las emociones más elevadas.

   Los poderes síquicos tienen su base en el nivel astral de la sigue. En la vida primitiva, el uso de muchos de estos poderes estaba probablemente conectado de manera directa con los instintos, como por ejemplo el poder de encontrar agua cuando se estaba sediento, o el poder de comunicar con los otros miembros de la tribu, y seguramente eran activados sin volición consciente cuando surgía la necesidad; hoy día para la mayoría de la gente de nuestra civilización estos poderes han quedado más o menos sumergidos por su falta de uso, pero son intrínsecos a la naturaleza humana y pueden ser despertados de nuevo.

4. El cuerpo físico, que incluye los sistemas cerebro-espinal y nervioso autónomo, así como los órganos digestivos y glandulares, que están en interacción con el nivel emocional e instintivo de la sique en un grado importante, pero variable.

   Esta es la estructura básica de la entidad humana a través de los niveles de su ser. Ahora que las facultades síquicas van a ser desarrolladas, incrementando así la actividad astral en particular, debe reforzarse de tiempo en tiempo la interacción de todos los niveles, para poder prevenir un desequilibrio y para que la persona en su totalidad se beneficie al máximo. En lo que concierne al Yo Superior, por estos medios nos haremos recipientes más conscientes y eficaces de sus fuerzas inspiradoras y conductoras.

Este aumento de nuestro conocimiento se realiza mediante el proceso que llamamos "Reflexión sobre la Unidad Sico-fisica".

Al utilizar este método obsérvese "a sí mismo" identificado con su mente consciente racional, que es su punto focal y su centro de responsabilidad; ésta es responsable del nivel emocional e instintivo de su sique, que están "bajo" ella, y responsable ante su Yo Superior, que está "arriba".

Reflexión sobre la Unidad Sico-física

Este método no constituye parte de su programa diario, y en NINGÚN CASO debe combinarse o confundirse con el Sistema Tabor. *Tampoco está concebido para su utilización en grupo: aquí se encuentra usted a sí mismo.*

Debe hacerse aproximadamente una vez por semana, por la noche en la cama antes de dormirse. Puede también ser hecha en cualquier momento que usted la necesite o que le parezca refrescante o inspiradora, tumbado o sentado en una

postura fácil y confortable. Su realización no tiene nada que ver con la adquisición de exactitud o disciplina; si, por ejemplo se duerme usted mientras la hace, no es ningún problema. Pero debe ser considerada siempre como un viaje de aventura y de autodescubrimiento, una verdadera exploración de la sique.

Debe comprenderse el significado y la dirección del texto. Para ello debería usted leerlo varias veces antes de intentarla y las primeras veces mantenga sus reflexiones bastante simples y no por demasiado tiempo.

La materia del tema tratado a continuación está dividida en cuatro categorías, a través de las cuales debe usted pasar sucesivamente durante su meditación. Cuando empiece el método, deje su mente en la primera categoría todo el tiempo que la materia del tema surja a su consciencia, pase después a la segunda categoría y haga lo mismo y así hasta el final. No visualice deliberadamente y no se esfuerce por obtener líneas intelectuales de pensamiento; deje solamente a su mente explorar a su placer cualquier aspecto que encuentre dentro o que surja a partir de los temas dados.

Si en algún momento, su mente encuentra una reflexión dolorosa, no debe intentar reprimirla ni entretenerse en ella sin necesidad.

Se intenta reconocer los hechos verdaderos de cualquier cosa que se encuentre dolorosa y después continuar sobre otros aspectos del tema, de manera que, sin rechazar este aspecto doloroso, pueda usted ayudarse a sí mismo, para ver con una perspectiva más amplia todo el proceso meditativo.

La secuencia de materias a considerar es la siguiente:

a. Su relación con el mundo material y con su cuerpo.

Reflexione sobre su cuerpo como el instrumento de su acción en el mundo material y el medio de su manifestación. En estas dos funciones, el cuerpo merece respeto y un tratamiento correcto; sólo si se le da este tratamiento correcto y este respeto puede servirle como debe.

Reflexione sobre el conocimiento y la experiencia diversa que le llega a través de los cinco sentidos. Considere después sus relaciones con el mundo de la naturaleza y sus respuestas a la magnitud y belleza del cosmos.

b. Su relación con el nivel emocional e instintivo.

Reflexione sobre el nivel astral de su sique, familiar en cuanto fuente de sus emociones, críptico y poderoso en cuanto fuente de sus facultades síquicas.

Reflexione sobre este nivel de su sique como soporte de la mente racional y también de su ser total; sobre los instintos manteniendo su vida física, sobre cualidades tales como el estímulo, la aventura, el romance, que la naturaleza astral añade a las deliberaciones de la razón.

Si prestamos atención a nuestra naturaleza astral, ésta responderá. Uno de sus modos de responder es a través del cambiante y misterioso reino de los sueños.

Además esta parte sensible y, en cierta manera infantil, de nosotros mismos requiere amor y cuidado, comprensión y guía por parte de nuestro ser racional. Hay mucha materia de reflexión, como de qué manera y en qué medida ha de cumplirse esta responsabilidad.

c. Su relación con el mundo de la mente.

Esto incluye una revisión de los poderes del intelecto, de los amplios campos de comprensión y juicio innatos al nivel mental de su sique; no sólo en si

misma, sino incluyendo también el inmenso mundo del pensamiento en el que participa. Puede usted darse cuenta de que su cerebro, sistema nervioso, naturaleza emocional y otras circunstancias ponen límites a su mente que no le son propios; la mente, por naturaleza propia, es esencialmente libre y necesariamente decide por sí misma.

Al mismo tiempo, su examen de este hecho debe incluir el reconocimiento de que esta Mente libre y, en última instancia invencible, es siempre responsable ante lo que constituye su origen y meta, el pináculo central de la sique, el Yo Superior o espíritu.

En cierto sentido, usted es la mente racional y como tal está usted en equilibrio entre su Yo Superior y su naturaleza emocional e instintiva. La manera de guardar este equilibrio es reconocer la presencia del Ser Superior y buscar su guía. Incluso si al principio no es usted consciente de éste, esta aceptación del orden correcto le llevará a desarrollar esta consciencia.

d. Su relación con su Ser Superior.

Cuando la mente racional se vuelve receptiva a los dictados de su Ser Superior, se convierte en su intérprete y representante para las facultades inferiores: es decir, para el nivel emocional e instintivo de la sique y para el cuerpo físico. La responsabilidad de la mente racional no es simplemente la de atarse al Yo Superior, sino, a través de sí misma, la de unir las facultades inferiores a esta realidad luminosa que es de hecho una faceta del rostro de Dios. El nivel de la mente es el único nivel que es capaz de llevar a cabo este vínculo, y de esta manera poner a tono todo el ser con la fuente dadora de vida La esencia de este vínculo reunificador es de arriba a abajo, el Amor.

Volviendo a nuestro examen de las capacidades síquicas, los escritos del profesor Leonid L. Vasiliev, pionero de la investigación síquica en Rusia son notables por su precisión. En un ambiente que era en aquel tiempo hostil a cualquier evidencia sobre la existencia del poder mental, tuvo que tomar toda clase de precauciones para asegurarse de que nadie podía contradecir sus afirmaciones. En su libro *Mysterious Phenomena of the Human Psyche*[4] (Fenómenos misteriosos de la Sique humana) relata las precauciones extremas de dos experimentadores franceses para establecer la realidad de la fuerza ejercida por una persona con facultades síquicas moviendo un objeto mediante telekinesia.

El bien conocido parasicólogo Rudi Schneider se sometió a un test dirigido por el director del Instituto de Metasicología de París, Eugéne Osty, con la ayuda de su hijo Marcel Osty. Schneider, cuyas manos y pies fueron cogidos por los investigadores durante todo el test, estaba sentado a cierta distancia de la mesa sobre la que se encontraba el objeto que debía desplazar: un pañuelo. Tabla y pañuelo eran guardados por rayos infrarrojos, dirigidos por un galvanómetro; otro aparato incluyendo una cámara fotográfica, fue controlado por luz ultravioleta.

Esto se dispuso así porque durante un experimento previo que había sido preparado simplemente para evitar la supercherία, se había establecido la autenticidad de la actividad del parasicólogo Schneider y el pañuelo se había desplazado, pero no existía nada para mostrar "cómo había sido hecho". El mismo parasicólogo afirmó por entonces, que una sustancia, invisible para los demás pero visible para él, había salido de su cuerpo, que podía controlarla y que la había

---

4 Traducido al inglés por Sonia Volochova; introducción de Félix Morrow (University Books, Nueva York 1965).

utilizado para desplazar el Pañuelo. El nuevo experimento, con todo su complejo equipo, fue preparado en consecuencia por los Osty, para probar la existencia objetiva de esa sustancia invisible.

Asombrosamente para la gente de aquel tiempo (1930-31) los resultados de este test concordaban totalmente con lo que Rudi Schneider había dicho. El pañuelo se había desplazado, sin que ningún objeto visible se hubiera aproximado a él, *pero el registro del galvanómetro mostró que algún tipo de fuerza palpable había pasado a través de los rayos infrarrojos en el momento en que el Pañuelo era desplazado.*

Los Osty dieron cuenta de sus experimentos en la *Revue Métapsychique (#6,* 1931 y #1 y 2, 1932). Vasiliev manifestaba su sorpresa de que nadie tomara en Cuenta el artículo, para apoyarlo o para combatirlo y de que nadie lo difundiera en el mundo. Podemos quizá pensar que "nadie" lo podía encasillar para sí; la evidencia del poder síquico molestaría a los materialistas, mientras que la evidencia de la naturaleza cuasimaterial de la fuerza empleada pudo haber molestado a los defensores del siquismo. En todo caso este experimento bien dirigido y bien documentado es de un gran interés para nosotros.

Ciertamente que la fuerza empleada por Schneider fue una fuerza "síquica": no fue un componente de su cuerpo físico. Sin duda razonable alguna, fue lo mismo que el "ectoplasma" de los "mediums" físicos y la "sustancia astral", de la que los viajeros astrales crean su vehículo o semejanza astral.

Esta sustancia astral puede ser expulsada desde varias regiones del cuerpo -el plexo solar y la coronilla son partes frecuentes- y más raramente desde la superficie del cuerpo, como parece haber ocurrido en este caso. Aquélla varía en densidad, según que sea extraída de una parte inferior o superior del nivel astral: para la mayoría de los objetivos síquicos no se emplean los niveles inferiores, porque pueden crear perturbaciones no queridas en el cuerpo físico. En el caso que estamos examinando, Schneider empleó probablemente una sustancia astral más densa de lo que era estrictamente necesario para su propósito.

Se nos dice que el ritmo de su respiración se aceleró durante este experimento hasta 200-300 latidos por minuto, o, *¡dieciocho veces el ritmo normal!* Otras personas no han encontrado necesario alcanzar tal condición antes de ejercer la telekinesia o actuar como médiums físicos. Existen además innumerables ejemplos de expulsión de sustancia astral en grados diversos: el tipo de incidente en el que una persona es asustada por "golpecitos de espíritus" nocturnos que son en realidad causados por uno mismo, o el tipo de telekinesia que produce comentarios como "¡Y sólo miraba aquel plato y me pareció que saltaba de la bandeja!". Sin embargo, Rudi Schneider nos muestra hasta qué punto puede estar cercana la materia astral del nivel material.

Al otro lado de la escala, tenemos una notable investigación, rusa esta vez, sobre la naturaleza de la telepatía. Cuando el profesor Vasiliev escribió el libro citado, existía la idea de que la telepatía podía deberse a una corriente electromagnética establecida de cerebro a cerebro.

Aquí debemos tener cuidado para interpretar la evidencia auténtica. Es un hecho que si se conectan en la *cabeza* de una persona electrodos (como se hace frecuentemente en la investigación profesional de la actividad cerebral), y se transmite un mensaje telepático a dicha persona, *algún mensaje que tenga realmente significado emocional para ella,* la reacción emocional a este mensaje será registrada en un "electro-encefalograma". Pero es enteramente la emoción, y no ninguna supuesta "corriente telepática", lo que origina la reacción registrable.

Antes de actuar, debe reconocerse que para reunir hechos síquicos o para la transmisión de poder síquico, la sustancia astral no es el único medio, y

probablemente ni siquiera el más utilizado. Poseemos además la energía que compone el aura: energía que emana continuamente del nivel astral de la sique, para formar alrededor del individuo un campo de fuerza magnética, una sico-estructura extensa, altamente sensible a las influencias que le afectan con las que entra en contacto.

Conocemos las maravillas que puede hacer en nuestra defensa un aura bien fortificada; esta enérgica pantalla altamente sensible, y las fuerzas asociadas a ella, componen también los instrumentos emisores y receptores de telepatía, y el receptor de muchas clases de datos cuyas vibraciones pueden ser captadas por la mente consciente para ser interpretadas. Nadie conoce hasta dónde se extiende o puede ser extendida pero la distancia es ciertamente grande.

Mirando sin embargo los usos específicos de la energía áurica desde el punto de vista práctico, nos encontramos frecuentemente, con que esta energía y sustancia astral extraída actúan igualmente, de manera que es imposible decir cuál ha hecho más para producir los resultados. En algunos casos, *el efecto de la distancia* nos aporta probablemente un test que funciona. En radiestesia, por ejemplo, cuanto más cerca está el radiestesista del objeto que busca, más fuerte es la reacción, de lo que podemos inferir que la sustancia astral juega un papel importante: la misma variación ocurre en la telekinesia, en donde *sabemos* que interviene la sustancia astral.

La naturaleza diferente de la telepatía fue establecida en Rusia, como hemos dicho anteriormente. Los experimentadores eran dos parasicólogos que habían comunicado fácilmente entre sí por telepatía en condiciones de laboratorio. Los dos fueron enviados a ciudades distantes entre sí. Cada uno fue introducido en habitaciones de sótano especialmente preparadas; estas habitaciones habían sido totalmente aisladas para que ninguna forma de corriente o incluso radiaciones pudiera salir o entrar. Se realizaron entre los dos tests normales de telepatía, y su comunicación mostró no haber disminuido a pesar de la distancia y del aislamiento.

De ésta y otras evidencias, podemos concluir que la telepatía no es transportada por transferencia de sustancia astral; en algunos casos, puede estar relacionada con el aura ampliada, pero es casi "puramente mental" como puede serlo una función síquica. (Naturalmente que las motivaciones emocionales pueden ayudar a la telepatía, pero esto también es así incluso en las ocupaciones más intelectuales o espirituales posibles en los seres humanos.)

Existe también la posibilidad de comunicación en las dos direcciones entre una persona y el inconsciente colectivo. En estos casos, cualquier aspecto del inconsciente colectivo puede quedar implicado, de acuerdo con la naturaleza particular del caso.

Este fenómeno puede proporcionar una explicación aceptable, cuando por ejemplo, existe un lapso de tiempo considerable entre la emisión del mensaje, idea o emoción, por una persona y su recepción en la consciencia de otra.

Esta validez explica algunas experiencias "fantasmales", especialmente tales como tomar un puesto fundamental en la vida del destinatario; es más, ciertamente es la fuente de muchas poderosas percepciones y experiencias religiosas.

No podemos esperar que ocurra la comunicación con el inconsciente colectivo de una manera superficial; ésta se hace probable cuando existe alguna necesidad interior, sea conscientemente reconocida o no. Hombres y mujeres que establecen frecuentemente comunicación con el inconsciente colectivo son grandes videntes, o durante ese período y por alguna causa especial, están fuera de todo contacto con las relaciones humanas más habituales. Tal comunicación procedente del

inconsciente colectivo o a través de él es llevada a cabo normalmente con medios especiales o bien marca alguna crisis en la vida personal, sea espontánea o inducida. (Sería un ejemplo de "crisis inducida" el tipo de iniciación que ya hemos mencionado, en la que el candidato es separado deliberadamente de toda compañía humana por un período de tiempo. En tales circunstancias no es imposible que se dé la comunicación del inconsciente colectivo en forma ancestral o incluso totémica.)

Todo el tema del inconsciente colectivo es fascinante, y es uno de los que debe llevarse siempre en mente cuando se buscan posibles orígenes de algún fenómeno inexplicado. Sin embargo para su programa de desarrollo, todo lo que puede hacer respecto a esta enorme reserva de poder y de comprensión es mantener su acceso a ella tan abierto como le sea posible, a través de sus relaciones interiores y exteriores con toda la vida, incluyendo la suya propia.

Volviendo atrás a nuestra consideración de otros medios síquicos de recibir y transmitir conocimiento o fuerza, podemos ver que en ellos tenemos el principio de un cuadro en el que podemos representar nuestras facultades síquicas, agrupándolas para mostrar cuál pertenece al mismo nivel y por tanto puedan mostrar probablemente más interacción.

Es un principio general el que "lo parecido actúa sobre lo parecido". Si una verdadera telepatía es transmitida a alto nivel astral, debe ser recibida a un nivel similar. Pero si usted tiene un gemelo y posee un vinculo síquico con este gemelo, suponiendo que se dañe usted el pie, no es probable que su gemelo obtenga un pensamiento abstracto telepático del pie dañado; él o ella probablemente sentirán un dolor en su pie correspondiente.

Para producir efectos deliberadamente, sin embargo, debe usted ponerse en armonía con lo que quiere hacer.

A pesar de que sus poderes síquicos provienen de la región astral de su sique, los que están en interacción con otras mentes a un alto nivel operan a partir de su nivel astral superior, los que están en interacción con emociones ordinarias o con la imaginación son enviados por su nivel astral menos elevado y los que actúan sobre el plano material son enviados por el nivel denso de su sique. Con independencia del grado en que su ser mental, o incluso espiritual, interviene en la acción, *la acción en sí misma ha de ocurrir en el nivel apropiado de su sique: esto es, en el nivel que puede suscitar el tipo de poder que debe ser utilizado.*

Ilustramos estas relaciones más adelante, estableciendo en un cuadro los poderes síquicos más conocidos, frente a las facultades que pueden suscitar. Esto ha requerido alguna simplificación; la sique es una entidad viva y orgánica que no funciona en segmentos separados, así pues es inevitable una cierta permeabilidad de las categorías.

Además, existe el factor imponderable del *grado* en que una u otra facultad interviene en un momento determinado. Podemos decir por ejemplo que algunas actividades dependen más de la energía áurica y menos de la sustancia astral; o que en una actividad la sustancia astral es más densa que la que se necesita en otra. Estas son generalizaciones válidas, aunque cuando se consideran casos particulares, se encontrarán variantes como en cualquier otra área de la naturaleza *Estamos explorando los modos en que operan las fuerzas de la vida, sin intentar imponerles leyes o límites.*

Facultades mentales, que implican un alto nivel astral con percepción áurica, energía áurica	Visualización, telepatía, clarividencia, precognición, sicometría
Facultades que implican expulsión de sustancia astral hasta cierto punto y/o utilización de energía áurica y percepción	"Percepción Extra-Sensorial pura", consciencia astral, transferencia de energía, telekinesia. (La *proyección astral* cae fuera de la serie de facultades síquicas descritas en este libro)
Funciones síquicas receptivas que implican tanto el aura como el cuerpo astral	Adivinación con péndulo (radiestesia), rabdomancia
Facultades físicas trans-sensoriales o facultades astrales	Visión sin ojos

Un hecho interesante tocado en este cuadro es que el contacto del cuerpo puede producir en algunos casos informaciones inusuales. Algunas personas han sido capaces de detectar si el polvo colocado en la piel delicada entre los dedos era dulce o salado. Vasiliev menciona el caso de una mujer, capaz de identificar colores con los dedos, pero ha habido otras muchas personas que lo han hecho. La visión sin los ojos y sin contacto real ha sido realizada en muchas ocasiones, parece que en la mayoría de los casos se hace a través de la piel de la cara. Estas facultades no constituyen siempre poderes síquicos en el sentido estricto del término, pero debemos tomarlas en consideración, como instrumentos por medio de los cuales una persona puede obtener conocimiento. En algunos otros casos existe ciertamente un poder síquico que interviene. Se dispone de información bien autentificada acerca de una mujer de Brooklyn (Mollie Fancher) que podía ver a través de la coronilla, y en su caso podemos afirmar por otros hechos sobre ella que la utilización de sustancia astral es la explicación más segura.

Otro aspecto del cuadro que merece una mención especial es la referencia a la "Percepción Extra-Sensorial pura" (percepción síquica de cosas que no han sido vistas por otros, y que se realiza mediante el aura).

En cualquier caso dado, sobre todo en aquellos casos en los que no hemos sido testigos presenciales, es posible que no podamos conocer exactamente cómo se llevan a cabo estos hechos extraordinarios. Los que los realizan pueden no saber cómo lo hacen, así que mientras deseemos alcanzar algunos de estos poderes síquicos y trabajar realmente por ellos, nuestra mente inconsciente organizará los detalles para nosotros.

Existen muchas personas perceptoras que adquieren conocimiento de cosas no vistas a través solamente del aura sensible. Sin embargo, suponiendo que sepamos que una persona tiene facultades para un determinado hecho (como el viaje astral o la telekinesia, por ejemplo) que requiere proyección de sustancia astral, en este caso, no tendría sentido mantener que los otros actos síquicos realizados por la

misma persona (quizá en la misma ocasión) son hechos enteramente *sin* la ayuda de sustancia astral, excepto si tenemos prueba de lo contrario. Lo más probable es que, habiendo adquirido esta facultad, de manera consciente o inconsciente, la persona en cuestión la emplee siempre que sea útil.

En la *Guía Práctica Llewellyn para la Proyección Astral,* puede usted leer una técnica especializada, "La Fórmula del Observador" en la que, a través de una intención seria y un procedimiento exacto se envía sustancia astral para recoger observaciones. Por el contrario, en este libro se trata de trabajos que su mente inconsciente puede llevar a cabo por usted, si cumple ciertas condiciones. Aquí tenemos juegos y un ambiente más entretenido, ya que estamos tratando del siquismo que florece en condiciones de libertad y es frecuentemente entumecido por ser "super-canalizado".

La facultad de influenciar la tirada de los dados es simplemente una forma de telekinesia. Anteriormente en este capítulo hemos citado un importante experimento que relaciona la telekinesia con la expulsión de sustancia astral.

Exponemos a continuación un juego en el que la experiencia demuestra que cuando aumenta el interés y la energía circula más libremente ocurren dos hechos significativos: algunos jugadores tienden a tirar los dados como los predicen, mientras que otros tienden a aumentar la capacidad de decir si la predicción se ha cumplido, a pesar de que los dados no han sido vistos ni siquiera por el que los tira.

Esta situación es típica para la salida y retorno de sustancia astral. Se acelera la respiración y el pulso, aumenta la temperatura del cuerpo y la absorción en la actividad del juego se hace más intensa. Los jugadores, que en cualquier caso estarán sentados bastante cerca entre sí alrededor de una mesa, expulsarán involuntariamente cualquier sustancia astral que ha sido soltada uniéndoles en una actividad síquica y emocional que ha aumentado.

Esta penetrante sustancia astral aumenta el potencial de cada persona para la acción y para la percepción más allá de los límites del cuerpo físico, pero probablemente no los aumenta más allá del juego sobre el que la atención de todos permanezca concentrada, y que varía solamente con los cambios de fase del propio juego.

Esta es una adaptación de un conocido juego de azar que en su forma original requiere un grado considerable de entrenamiento, juicio y concentración; pero sin menospreciar ninguna de estas condiciones, incluso los principiantes desarrollan en poco tiempo un cierto instinto que en aquellas circunstancias, ¡puede representar un problema!

Sin embargo en un grupo de desarrollo síquico, la forma simplificada expuesta y sus resultados deberían congeniar.

Adivinar los dados

Se requiere: Dos dados ordinarios o un juego de dados de póker, si todos los presentes están acostumbrados a ellos y los encuentran divertidos. Un cubilete ancho para tirarlos. Una superficie lisa de mesa. Tres fichas de póker (otras fichas, o palillos de dientes) para cada jugador. *Jugadores:* tres o más.

Describiremos primero el juego en su modalidad con dos dados.

Digamos que hay tres jugadores, A, B, y C.

El jugador A comienza el juego anunciando lo que va a sacar, por ejemplo, "tres y cuatro".

Coloca los dados en el cubilete, los agita y pone en la mesa el cubilete sobre

estos, boca abajo dejándolos cubiertos.

Si A no está satisfecho con esta tirada, puede descubrir los dados y tirar de nuevo; puede hacerlo hasta tres veces, *pero cualquier tirada que decida que es la final debe quedar cubierta.* Entonces desliza el cubilete suavemente con los dados debajo hacia B[5].

En este momento B, puede rechazar los dados si lo desea. Si dice "¡Quiero ver!", A debe descubrirlos. Si son los número que A dijo B pierde una ficha; si no, es A quien la pierde. (Estas fichas salen del juego).

En cualquiera de los dos casos, corresponde ahora tirar a B.

Puede ocurrir que B no quiera ver. Quizá piense que A tiró los dados que anunció o puede sentirse inseguro. En este caso decide aceptar los dados.

Una vez que los ha aceptado, B puede hacer dos cosas: 1. sin *levantar el cubilete,* puede deslizarlo suavemente hacia C; 2. puede levantar el cubilete, tomar los dados, hacer su propio anuncio de número y arrojarlos como hizo A. En este punto B, puede efectuar una, dos o tres tiradas (como hizo A), pero cualquiera que sea el número de tiradas la última debe quedar cubierta con el cubilete.

Cualquiera que sea lo que B decida hacer, cuando C recibe los dados cubiertos de aquél, puede ver o aceptarlos. Si C *emplaza* a B a descubrir los dados y estos difieren de lo que pidió, éste pierde una ficha; si los dados son correctos es C quien la pierde.

Si C acepta, puede, bien pasar a A (próximo jugador) los dados sin ver, repitiendo o cambiando los números, o bien hacer su o sus propias tiradas. El juego continúa hasta que sólo a un jugador le queda alguna ficha.

Si se utilizan cinco dados de póker, existen algunas modificaciones al juego. En el póker se pide "una pareja", etc. Cuando se hacen dos o tres tiradas, uno o más dados, *vistos únicamente por el que los tira,* pueden quedar reservados bajo otro cubilete, hasta que éste intenta completar la figura que pidió. Pero, como en la modalidad con los dados, la tirada que decide que es la última *debe permanecer sin ser vista ni siquiera por él mismo.* Pasa el cubilete o los cubiletes al próximo jugador que, si hace una nueva tirada, empleará en todo caso solamente un cubilete.

En cualquiera de las dos versiones del juego, si al principio el nivel de aciertos de los que tiran los dados es tan bajo que estropea la diversión (si los otros jugadores pueden estar siempre seguros de ganar un punto pidiendo ver los dados) puede introducirse una modalidad menos severa por un tiempo: *cuando se descubren los dados en respuesta a una petición y si estos muestran una puntuación más alta que la anunciada, es el que los tira quien gana un punto y no el que pide verlos.*

Y esto significaría que si se pide tres y cuatro, cuando se juega con dos dados, dos cuatros o tres y cincos o una combinación más alta, harían ganar al que tiró, cuando se utilizan dados de póker y el que tira pide una "escalera menor", una "escalera mayor" u otra figura más alta puntuaría a su favor. Esta concesión no nos dice nada acerca del poder de telekinesia del que tira los dados, pero facilita el juego a los principiantes para que puedan jugar. De cualquier manera cómo se juegue este juego, ¡es emocionante y puede hacer mucho por sus capacidades

---

[5] Cuando se descubren los dados, el jugador debe evitar que otros jugadores los vean (excepto en respuesta a un desafío) y debe recogerlos sin hacer ningún comentario sobre cuáles eran. Esto incrementara su fuerza síquica, y además ¡mantendrá a los demás preguntándose sobre qué capacidades síquicas tiene el jugador en ese momento!

síquicas!

Punto de Control

3

* "La sique es una realidad más vasta que la consciencia con que la exploramos." *Así pues ¡explore su sigue!*
* Hacer la "Reflexión sobre la Unidad Sico-física" *una vez por semana.* Hacerla más veces debería reservarse para ocasiones especiales. Haga siempre de ella un "viaje de exploración y auto-descubrimiento"; su valor va más allá del contexto de este libro, siendo un amigo para toda la vida.
* Controle sus preparativos de los tests para encontrar maneras de añadir siempre nuevo interés. Asegure sus "preparativos de seguridad" para los tests PES.
* Algunos practicantes tienen aparatos para tomar el pulso. Quizá tenga usted algún vecino que pueda prestárselo para utilizarlo mientras (digamos) "mueve el péndulo". Busque cualquier ayuda para poder reunir más hechos, enriquecer sus marcas, hacer sus sesiones más divertidas y valiosas. ¿Tiene usted un ionizador negativo? Tráigalo a la habitación en donde se realizan los tests y haga una serie de tests PES antes y después de utilizarlo.
* Haga una lista con las preguntas que usted y sus amigos puedan pensar sobre cómo pueden funcionar las diferentes facultades y planee cómo conseguir las respuestas.

Puntos de Estudio

4

1. Predecir el futuro, ¿de dónde proviene la información? Se trata de...
   a. Adivinación, ¿comunicación con la Inteligencia Divina? o...
   b. Videncia, ¿ver en el mundo causal en dónde se formula un acontecimiento antes de que ocurra?

   La respuesta participa un poco de ambas.

   1. Un estado alterado de conciencia puede ponernos en contacto con nuestro Yo superior (una parte del Mundo de lo Divino).
   2. El mundo astral es causal respecto al mundo material y los niveles de la sique pueden contactar niveles correspondientes al astral para aportar indicaciones de acontecimientos futuros.
2. La meditación es esencial para desarrollar la capacidad de obtener información del astral.
   a. Los cambios de actitud vital mencionados en el capítulo dos -Unión con el Mundo de la Naturaleza, Unión con el Mundo Humano y Paz Interior- también ayudan a obtener información del astral.
   b. La compañía de otras personas -aquéllas que tienen el don de la profecía- pueden incrementar sus propios poderes.
3. La Telepatía interviene a veces en algunos tipos de predicción:
   a. Aunque la mente inconsciente del que pregunta CONOCE frecuentemente la respuesta a un problema personal, puede estar inhibida para transmitir su conocimiento a la mente consciente a causa de bloqueos emocionales. Este conocimiento puede ser tomado telepáticamente de la mente inconsciente del que pregunta.
   b. A veces es posible "leer" a través de la mente inconsciente de una persona hechos que conciernen a otras personas con las que aquélla mantiene un vínculo síquico.
4. A veces el "instinto" es la fuente de guía que refleja conocimientos que están más allá de los medios normales de percepción -frecuentemente, en situaciones de peligro o para satisfacer el hambre o la sed, etc.-. En algunos casos, aquél puede ser sensible a "vibraciones áuricas".
5. Otra materia de información puede ser sacada de inferencias de hechos observados en el mundo material percibidas espiritual, mental o emocionalmente. También del inconsciente colectivo; esto es probablemente universal y expresado en el lenguaje y símbolos del folklore y de la religión.
6. Existen muchos posibles mecanismos que funcionan para obtener conocimiento del futuro -pero al cultivar su aptitud propia para la profecía puede usted abandonar el aspecto "mecánico del proceso del inconsciente colectivo. Sin embargo, ha de estimular el inconsciente colectivo dándole la oportunidad de desarrollar sus poderes, como mediante los cambios de estilo de vida descritos previamente, y mediante la diversión y el disfrute de los diversos juegos PES descritos en este libro.
7. La adivinación subconsciente es uno de los métodos tradicionales a través del

que puede hacerse consciente información procedente de los niveles profundos de la sique.

a. Una vez desarrollada, la adivinación subconsciente puede aportar respuestas a preguntas específicas.

b. Además, respuestas posteriores a preguntas hechas durante la adivinación subconsciente pueden aparecer en sueños.

Intuición y Precognición

4

¿Le gustaría predecir el futuro?

Generalmente éste es considerado como uno de los poderes más misteriosos, porque se ha dudado hasta qué punto la precognición encuentra lo que afirma encontrar.

Sobre esta cuestión existen dos líneas principales de conjetura. Una es que el que hace profecías debe tener comunicación directa con la inteligencia de Dios o con Dios mismo; de aquí probablemente las palabras "adivinación", "adivinar". El otro punto de vista es que el adivino debe captar vislumbres del *mundo causal,* en donde se formulan los acontecimientos antes de que ocurran en el mundo material. Así se le llama frecuentemente "vidente" a quien ve más allá y de manera más significativa que mucha otra gente; y ciertamente las previsiones, tanto en sueño como paseando, vienen frecuentemente en forma de imagen.

La verdad incluye elementos de ambas hipótesis. El mundo astral *es* causal respecto al mundo material, aunque, como sabemos por experiencia, no necesitamos ni podemos considerar todo lo que existe en el mundo astral como algo rígidamente predestinado a pasar aquí. Y la mente con la que percibimos vislumbres de aquel mundo o que pronuncia palabras cuyos significados y motivación pueden parecemos oscuros mientras las decimos, no es ciertamente nuestra conciencia normal. Cuando el discurso o la visión irrumpe en esas otras dimensiones en cierto modo "salimos fuera de nosotros"; esta alteración puede ser tan marcada que puede producir un estado como de embriaguez, o ser tan ligera que puede pasar desapercibida hasta que volvemos sobre ella.

Es verdad el afirmar que éste es un trabajo de la mente inconsciente, aunque el nivel de ésta puede variar de un vidente a otro.

Existen personas -los místicos y los devotos- que pueden obtener precognición de acontecimientos captando verdaderos reflejos de una faceta de la Inteligencia Divina. (Incluso en este caso, pueden todavía existir extrañas confusiones cuando la conciencia humana intenta reconciliar lo conocido con lo desconocido, lo intemporal con la escala temporal terrestre.)

Totalmente aparte de esta posibilidad está el hecho de que cada una de las funciones emocionales e instintivas de la sique pueden contactar sus "regiones" correspondientes del mundo astral y aportar algunas indicaciones de acontecimientos futuros, así como pasados o presentes.

La meditación es esencial para desarrollar el poder de obtener información mediante estas indicaciones. También lo son las otras actividades que hemos sugerido: unión con el mundo de la naturaleza, unión con el mundo humano y la paz interior, que no es disminuida de ninguna manera por la búsqueda de las facultades que quiere usted desarrollar. Debería usted procurar estar frecuentemente en compañía de aquéllos que poseen los poderes que usted quiere obtener; o al menos, de aquéllos que igualmente buscan los mismos poderes. *Con la profecía, como con las otras facultades síquicas, las personas se ayudan mutuamente a incrementar sus poderes; también se animan unas a otras la voluntad de hablar francamente, lo que, en este campo, constituye una victoria importante.*

A primera vista, los profetas del Antiguo Testamento parecen grandiosas figuras aisladas, escuchando la llamada divina en su propia soledad. Nosotros no vemos lo

que Isaías, el hijo de Amos, hizo antes de que le vinieran sus visiones, ni lo que condujo la mano del Señor a imponerla sobre Ezequiel, el sacerdote entre los cautivos en la tierra de los caldeos. Leemos que Jeremías pertenecía a un grupo de sacerdotes y que Daniel y sus tres amigos tenían reglas especiales de alimentación, pero estos hechos quizá no nos impresionen porque son muy significativos.

Es diferente cuando nos damos cuenta de que en el Antiguo Testamento, *la profecía era reconocida como un arte que podía aprenderse. Existían escuelas de profecía.* Sin duda alguna, los estudiantes eran seleccionados cuidadosamente por sus aptitudes. Necesitarían, además, años de preparación física e intelectual para desempeñar el papel exacto de profeta, de líder espiritual entre gobernantes y pueblos perspicaces y críticos; pero las facultades síquicas eran también desarrolladas mediante métodos que han sido utilizados, a través de los tiempos y en todas partes, para inducir al éxtasis y al discurso profético mediante la liberación del dominio del intelecto.

Pero estos no eran los antecedentes de todos los profetas. Una noble excepción fue Amos, el pastor; pero en su caso debemos enfatizar especialmente uno de nuestros principios, el valor de la vida vivida en estrecha armonía con la Tierra y las fuerzas de la naturaleza.

Respecto a las escuelas de los profetas, el primer libro de Samuel contiene una pequeña visión instructiva de las antiguas costumbres *y de su fuerza.*

El mismo Samuel tenía otros antecedentes. En la historia de su niñez, leemos que *la palabra de Yahvé era rara en aquellos tiempos, y no era frecuente la visión.* (Así, en lo que concierne a Israel, podemos probablemente datar las "escuelas proféticas" a partir del tiempo de la vida de Samuel, aunque otros pueblos vecinos poseían tradiciones similares desde mucho antes.) Samuel fue educado por el sacerdote Eli, y cuando fue un hombre, *todo Israel, desde Dan hasta Beersheba sabía que Samuel había sido acreditado como profeta del Señor.* Durante años, casi gobernó la nación como juez, pero cuando era viejo todavía era conocido por todos como el "vidente". No tenía inconveniente incluso en ser preguntado sobre asuntos tan poco divinos como el paradero de burros extraviados, y ésta fue precisamente la cuestión que Saúl fue a plantearle sin sospechar que Samuel le haría rey del país.

En el Capítulo 10, versículos 6 y 7 Samuel dice a Saúl los acontecimientos que le sucederán durante el viaje de regreso a su casa:

"Después de esto entrarás en Gueba de Dios, donde hay una estación filistea. Cuando entres en la ciudad, te encontrarás con una turba de profetas que bajan de la altura, precedidos de arpa y tambor, flauta y citara y estarán profetizando.

Vendrá entonces sobre ti el espíritu de Yahve y profetizarás con ellos y serás transformado en otro hombre."

Así Saúl y su criado se marcharon.

"Al entrar en Gueba, he aquí que los profetas venían a su encuentro; bajó sobré él el espíritu de Dios y profetizó en medio de ellos".

En un sentido muy real, Saúl fue convertido en ese momento en "otro hombre". Su personalidad cotidiana, dominada por la razón, fue desplazada temporalmente, mientras afloraban otros elementos motivados en él como en sus compañeros por el ritmo y el canto, la cítara, el tambor, la flauta y el arpa y por todo el ambiente de la profecía. Estos hombres danzaban, indudablemente, mientras bajaban la colina en grupo, ya que la danza ha sido siempre en Oriente y en sus otras culturas una compañera del éxtasis, de la música y de la canción. Derviches, chamanes, nativos americanos y vudistas (de Vudú) y muchos otros en todo el mundo evidencian la

amplia gama de experiencias que surgen de la danza y música religiosas, desde la devoción entusiasta hasta el trance total y la posesión.

No se nos dice si se cumplió alguna de las profecías hechas por Saúl en aquellos días; *quizá se cumplieron;* pero esto no se considera importante -¡y con razón!-. Lo importante es que fue captado por el aura de la procesión cuyos participantes danzaban, cantaban y tocaban música, mientras bajaban por la colina sagrada y que se sintió inspirado para gritar o cantar profecías como hacían los demás. Para las personas que conocían a Saúl, este hecho en sí mismo fue causa de asombro.

La telepatía puede intervenir, y de hecho interviene, en algunas clases de predicción.

Este es particularmente el caso en que alguien busca la previsión de un resultado de lo que debería ser en realidad una decisión personal.

La mente inconsciente del que pregunta CONOCE frecuentemente la respuesta a un problema de esta clase, pero no puede transmitir su conocimiento a la consciencia a causa de que una reacción emocional, quizá de miedo o de culpabilidad, bloquea el camino. Entonces se necesita alguna ayuda para convertir la decisión inconsciente en decisión consciente.

Otro caso interesante de telepatía aparece a veces, cuando existe un vínculo síquico entre dos personas (normalmente familiares), pero, debido a su falta de consciencia, este vínculo permanece perdido en el inconsciente. Entonces una de ellas entra en contacto con otra persona que, por entrenamiento o por otra causa, tiene una percepción más afinada, y *ésta -receptor- puede leer, a través del inconsciente de la persona que está presente, cosas de las que no es consciente y que conciernen a la persona ausente.*

Así, en la historia bíblica a la que hemos hecho referencia, casi lo primero que Samuel dice a Saúl es que los animales que había estado buscando, ya habían sido encontrados; como se nos dice, estos ya habían vuelto a la casa del padre de Saúl.

Existe también una clase de acontecimientos que son atribuidos al *instinto.* El instinto, en cualquiera de sus categorías, es tan variado en sus manifestaciones como lo son las funciones vitales que incita o protege; a pesar de las investigaciones, el modo en que actúa es todavía enigmático.

Incluso cuando pensamos que hemos explorado una parte de la conducta instintiva, un cambio debido a nuevas circunstancias puede poner de relieve nuestro fracaso en determinar las causas de aquélla. Conocemos por ejemplo, la conducta instintiva del salmón que vuelve del océano para poner sus huevos en el mismo río en que nació. Durante muchos años, en muchas partes del mundo, los salmones han sido observados y marcados y el veredicto ha sido unánime. No hay margen de error o de casualidad; el salmón no cambia ni se equivoca. Así pues podemos asumir que éste es un hecho fijo y mecánico; el salmón está justamente "programado" para volver al río en que nació.

Después de la erupción del volcán Santa Elena de 1980, cuando dos conocidos ríos de salmones, el Cowlitz y el Toutle se vieron afectados por la lava, parecía evidente que los peces que volviesen a esos ríos desde el océano, se dirigirían literalmente hacia el desastre. Se esperaba que murieran los grandes peces de diez a quince kilos en un intento compulsivo de remontar los impasibles ríos.

Los salmones no lo intentaron; en su lugar remontaron el río Kalama. *Como seres humanos, nosotros no esperamos gran guía de esta clase de instinto, pero poseemos nuestros propios niveles colectivos, cuya influencia sobre mucha gente aumenta visiblemente en casos de emergencia.*

Volviendo al tema de la predicción, existen algunas predicciones que no pueden ser explicadas claramente, por mucho que analicemos cuidadosamente las circunstancias. Por ejemplo, podemos considerar las diversas predicciones de aviones estrellados, de descarrilamientos de trenes y de accidentes en general. (Dejamos de lado terremotos y erupciones volcánicas, porque estos pueden ser anunciados ciertamente por vibraciones sutiles y presiones sobre el nivel material, que pueden ser sentidas e identificadas por personas altamente sensibles, incluso antes de que pueda hacerlo el más delicado instrumento.) Repetidamente se ha mostrado que antes de un desastre aéreo o de ferrocarril, hay personas que "saben" que el peligro está delante o que "por un impulso" cambian justamente sus reservas. ¿Cómo funciona esto?

Podemos asumir, por ejemplo, que *existe en todos los casos algo en la mente inconsciente de un piloto, de alguien que maneja señales o de cualquier otro operador que sabe que un circuito o una máquina van a fallar o que ellos mismos van a sufrir un desmayo o un ataque de corazón durante el día. En alguno casos, es cierto que PUEDEN EXISTIR percepciones subliminales -y de recepción telepática de éstas- en relación con una ligera irregularidad en el ruido de la máquina, o algún malestar ignorado en el cuerpo humano. En otros casos, sin embargo, no existe posibilidad de tal comunicación, y una persona tiene solamente la conciencia inexplicable de "sentir" como peligrosos una roca, una máquina, o cualquier clase de objeto sin vida. Esto puede deberse en algunos casos a una insinuación del Inconsciente Colectivo a una exploración astral; pero la causa más probable es una vibración áuríca de llamada de atención.*

Fuentes de Profecía

Es entonces evidente que el contenido que aparece en una profecía parece provenir de diferentes fuentes. (Como medida preliminar, han de reconocerse todas las normas, hechos y tradiciones que son aceptados por el vidente. Sin embargo, incluso estos pasan habitualmente a través del inconsciente del vidente antes de ser incorporados a la materia profética; frecuentemente nos encontramos con que, con independencia de lo reconocible que pueda ser su fuente, aquéllos son transformados de alguna manera, para, por ejemplo, modificar o adecuar un valor simbólico.)

Pueden enumerarse como siguen las principales fuentes del contenido profético:

1. *Indicaciones del Ser Superior, dirigidas al nivel mental evolucionado y receptivo de la sigue del vidente. (Este elevado tema cae fuera del ámbito de este libro pero tiene que ser admitido.)*

2. *Contenido inspirado por telepatía por las mentes de otros; conocimiento de sus intenciones, de sus actitudes, etc. Aquél puede incluir muchas cosas de las que son inconscientes dichas mentes, incluso propósitos que no han identificado y deducciones racionales que han reprimido por no ser deseadas.*

3. *Las deducciones racionales del vidente que han pasado al inconsciente a causa de connotaciones emocionales.*

4. *Información reunida por el aura sensible y pasada a la mente inconsciente hasta que la oportunidad o la necesidad la hace salir. Esto puede incluir hechos físicos del presente o del pasado y estados emocionales de otras personas.*

5. *.Información astral recogida por la naturaleza emocional e instintiva del vidente, por derecho propio como nativa que es del mundo astral. Aquella puede ser (a) propia del mundo astral en sí mismo, incluyendo "la forma de cosas futuras" y (b) reunida por el cuerpo astral -o por parte de su sustancia*

que vuelve a tener connotaciones en el mundo físico-.

6. *Inferencias percibidas espiritual, mental o emocionalmente de hechos observados en el mundo físico (por ejemplo, factores climatológicos, tendencias políticas, la disposición de un público, o el comportamiento de una persona).*
7. *Información recibida del Inconsciente Colectivo. A causa de las imágenes arquetípicas, es probable que ésta introduzca ecos de tradiciones religiosas o folklóricas, pero las principales connotaciones tendrán una naturaleza universal.*
8. *Existe la posibilidad de obtener conocimiento a partir de diferentes fuentes,* y trabajando inconscientemente estos hechos, quizá fragmentarios, llegar a obtener un todo coherente. *Aquí puede introducirse un error especialmente cuando ha habido un fallo en la selección preliminar de hechos. ¡Pero la mente inconsciente es por lo general un Sherlock Holmes muy experto!*

Si desea cultivar su aptitud para la profecía, puede usted muy bien dejar todos estos complicados "mecanismos" de su mente, que al fin y al cabo está bien equipada por naturaleza para tratar con ellos. *Pero estimule usted su mente inconsciente, dándole oportunidades de desarrollar sus poderes.*

Esta sique -SU SIQUE- que está creciendo respecto a la consecuencia de su potencia, se vuelve capaz de auto-realización y de actuar progresivamente en niveles más profundos que los conocidos por la consciencia cotidiana: aquélla sólo necesita circunstancias adecuadas para que los niveles ocultos afloren a la superficie y manifiesten sus cualidades intrínsecas. *Conforme gana usted experiencia en el estilo de vida indicado en los tres capítulos anteriores y estrecha su relación con la fuerza vital a todos los niveles, fácilmente se aproximarán a su consciencia las realidades más profundas, que trascienden las coordenadas temporales y espaciales.*

A continuación describiremos un método para desarrollar el arte de la adivinación subconsciente, un método importante por el que puede nutrirse la facultad de precognición, ya que es uno de los métodos por el que puede usted aceptar impresiones, vibraciones, percepciones, certidumbres que le vienen a través de los niveles inconscientes de SU PROPIA SIQUE, en lugar de venirle a través de los sentidos físicos o de la deducción racional. Al mismo tiempo, exponemos algunas prácticas para utilizar en grupo, mediante las cuales pueden probarse de cuando en cuando las facultades de predicción y de "lectura" de hechos que han sido vistos físicamente por otra persona; y también, un juego divertido para desarrollar estas facultades.

Averiguar

Usar en las actividades del grupo cartas PES es un buen método de *averiguar* si usted y sus amigos tienen aptitudes proféticas especiales o cómo pueden desarrollarse éstas. Cada uno puede DE VEZ EN CUANDO hacer el test de las "cartas no vistas"; los resultados se examinan no solamente para fijarse en los aciertos que sobrepasan el 20%, sino también en cualquier evidencia de que haya habido desfases de tiempo.

A medida que va progresando, debería usted realizar de vez en cuando *un test específico sobre predicción.* Este puede ser señalado por la persona que va a ser objeto del mismo declarando, justo antes del test, *que la carta que va a decir no es la que el agente acaba de poner boca arriba, sino la próxima que va a levantar.*

Debe decirlo en alto y tras reflexionar, para que tanto la mente consciente como la mente inconsciente lo acepten. Continúa entonces el test, registrándose de la misma manera que un test normal de "cartas no vistas", aunque debe anotarse al principio de la hoja un test de predicción; puede esperarse que los resultados revelen una "previsión" de puntos más alta que la alcanzada por la misma persona cuando la predicción es accidental.

Puede organizarse de la siguiente manera una pequeña operación interesante para conocer la capacidad del agente para obtener hechos de su *consciencia subliminal.*

Cualquiera que esté actuando como agente, baraja las cartas FES, después las repasa tranquila y reflexivamente, mirando atentamente por turno el símbolo de cada una de ellas y coloca cuidadosamente las cartas vistas en su orden inicial. Cuando las veinticinco cartas han sido miradas de esta manera, se pone la baraja aparte en una caja cerrada.

Al día siguiente, o más bien, algo después, cuando el agente es ciertamente incapaz de repetir conscientemente la secuencia de las cartas, se pide a otros miembros del grupo hacer la lista por inspiración síquica. Al final, se compara la lista de cada persona con el contenido de la caja. *Si los resultados son mejores que sus puntuaciones de "cartas no vistas",* podemos asumir razonablemente que la memoria subliminal del agente es la causa de la diferencia. (Esta práctica es más eficaz si éste la prepara sin que lo sepa el grupo, confronta a los compañeros de grupo con las cartas de la caja y les pide hacer la lista de éstas.)

Adivinar Cartas

(Este juego con cartas PES es bueno para el desarrollo de la predicción y de la telepatía de todos.)

(Para dos y hasta cinco jugadores, se necesita una baraja de veinticinco cartas PES. Para más de cinco jugadores, deberían utilizarse dos barajas idénticas).

Se reparte a cada jugador tres cartas y las restantes (el "montón") se colocan boca abajo cerca del centro de la mesa.

Para explicar el juego, digamos que hay tres jugadores, "A", "B" y "C".

Para comenzar, "A" toma una carta de arriba del montón, la mira y la coloca boca abajo en el centro de la mesa. *(Esta es una de las pocas veces en que el jugador mira una carta recién tomada del montón.)*

"B" tiene que adivinar esta carta. La dice en alto y después la pone boca arriba. Si acierta, coge la carta en la mano. En este caso, "A" toma la siguiente carta de arriba del montón (sin mirarla) y la coloca boca abajo en el centro de la mesa. "B" tiene que adivinarla y, si acierta, la coge.

"A" traslada la siguiente carta de arriba del montón al centro y así continúa el juego, hasta que "B" coloca boca arriba una carta y se comprueba que se ha equivocado. Cuando pasa esto, la carta pedida equivocadamente se pone en cualquier parte del montón, que, si se desea, puede barajarse de nuevo y cortarse. Entonces "B" coloca cualquiera de las cartas que tiene en la mano boca abajo en el centro de la mesa. "C" tiene que adivinarla. Si ocurre así, la coge en su mano y "B" coge la siguiente del montón para que "C" adivine. Si "C" se equivoca, se devuelve la carta al montón (que puede ser de nuevo barajado y cortado) y "C" escoge entonces cualquier carta que tenga en la mano y la coloca en el centro para que adivine "A".

En cada vuelta del juego, cada jugador comienza su baza con una carta vista ya

por su vecino; si la acierta, continúa con cartas que no han sido vistas por ningún jugador.

Cada jugador se sale del juego, cuando, no teniendo ninguna carta en la mano, *se le pide poner una carta en el centro y no puede hacerlo.* No tener cartas no es en sí una razón para salirse; dos o tres aciertos correctos pueden "ponerle de nuevo en situación". *Un jugador que se sale toma una carta del montón, la mira y la coloca, como al principio del juego.*

El juego termina cuando todo los jugadores menos uno han tenido que salirse, o cuando solamente queda una carta en el montón. En este caso, los jugadores ganan puntos según el número de cartas que tienen en la mano.

***

Llegamos ahora a considerar la práctica de la adivinación subconsciente, uno de los métodos tradicionales por el que el contenido de los niveles más profundos de la sique puede aflorar a la consciencia.

La información que usted obtiene por el uso de este método puede provenir de cualquiera de las fuentes que hemos indicado previamente. Al principio, aquélla se limitará probablemente a acontecimientos o circunstancias pasadas o presentes; sin embargo, a medida que usted gana en experiencia y que su mente consciente acepta fácilmente lo que fluye del manantial del inconsciente, vendrán a incluirse indicaciones de acontecimientos y circunstancias futuras.

Espejo de Visión

1. Práctica inicial individual

Esta práctica está concebida para "abrir" la facultad, es decir, para darle acceso a imágenes, ideas, sentimientos -unos u otros o todos ellos de acuerdo con su temperamento individual- desde su mente inconsciente. Debe usted practicarla solo, con independencia de que sea usted miembro de un grupo o no. Se hará una sugestión para el entrenamiento del grupo, *pero antes debe lograrse un buen nivel individual.*

El tiempo a emplear en una sesión de adivinación subconsciente puede variar entre cuarenta minutos (mínimo) y dos horas (máximo), conforme a sus necesidades, su inclinación y las exigencias de sus horarios. Mantenga usted el entusiasmo y una práctica regular; pero la adivinación subconsciente es fascinante en todas sus formas, y no es difícil si empieza usted con una idea clara de lo que espera.

El espejo de visión -como cualquier otro instrunnento- está ideado para su utilización "visual" en el sentido de que la mirada del adivinador queda fija en él *Pero esto no significa que sus ojos van apercibir imágenes en el espejo,* aunque muchos adivinadores experimentan la impresión de que esto sucede. Si usted ve imágenes no será con sus ojos físicos sino con los "ojos de su mente", con independencia de lo claras que estas imágenes puedan aparecer; puede que aparezcan "en el espejo" o puede que sea usted consciente de ellas en su imaginación como si las hubiera visto en el espejo. Y, si en lugar de ellas o, además, recibe usted una corriente de ideas o de emociones o de "presentimientos" —convicciones basadas en razones desconocidas para usted, ciertas informaciones *son* así— estos provienen de la misma fuente que las imágenes y son totalmente válidos.

Ponga su espejo de visión con su lado posterior a la luz, en una mesa cubierta con un mantel oscuro -preferiblemente negro- y ponga una silla frente a él de

manera que cuando usted se siente esté a setenta centímetros o un metro del espejo. Disponga la altura del espejo de manera que cuando esté sentado pueda mirar directamente a su centro sin tener que dirigir notablemente su cabeza o sus ojos hacia arriba o hacia abajo.

Para comenzar su sesión es bueno estar de pie frente al espejo y formular un serio deseo *de encontrar y controlar los poderes de conocimiento y visión que están en su sigue.* Pronúncielo con las palabras que le vengan naturalmente, *pero dígalas en alto,* preste atención a su contenido y póngase directamente en armonía con ellas.

Siéntese frente al espejo en una posición sencilla y equilibrada.

Repose su mirada en el centro del espejo; cada vez que sus ojos se desvíen del centro, vuélvalos simplemente a él. Deje que su mente vague como lo hará, de una manera meditativa y soñadora, evitando temas de tensión intelectual o emocional. Manténgase consciente del espejo; no se distraiga con cualquier otra cosa.

Durante las primeras etapas, pueden aparecer ilusiones ópticas, pero no deben estimularse. No existe ninguna ayuda para la verdadera visión aunque el modo de percibir las imágenes a través de la adivinación subconsciente difiere, como hemos dicho, de una persona a otra, y en cualquier caso es diferente por naturaleza del modo de ver ilusiones físicas.

Cuando "aparecen" verdaderas imágenes o impresiones, en cualquier forma que se le aparezcan, *usted lo sabrá.* Es una liberación definitiva dentro de usted de una fuente que hasta entonces le era inaccesible en esta forma. Está usted "soñando despierto". Existe una sensación de ebriedad, que algunos describen como un "cabalgar sobre una ola".

En estas primeras prácticas de adivinación subconsciente, su objetivo es recibir imágenes o impresiones tan clara y calmadamente como pueda. No está usted intentando "interpretar" nada, sino recibir claramente y comprender por si mismo lo que reciba. Si algo no es *claro, formule una pregunta sobre ello, en voz alta y espere que este punto se esclarezca.*

Puede obtenerse esta claridad con más seguridad si usted posee un tipo de percepción más "abstracta" que "visual" y en cualquiera de los dos casos vale la pena el saberlo desde las primeras fases.

Cuando el caudal de imágenes o impresiones empieza a afluir habitualmente en sus sesiones de adivinación y puede usted hacerlas claras y distinguibles si no lo son cuando salen, puede entonces continuar la próxima etapa: ha "abierto usted la facultad".

2. Segunda etapa de práctica individual

Responder preguntas mediante la adivinación subconsciente

Habiendo ya abierto la facultad con éxito, está usted preparado para aprender a cambiar, dirigir y controlar las imágenes que ve o las impresiones que recibe, así como para obtener respuestas a sus preguntas.

Para ello, planee sus principales preguntas y líneas de indagación por adelantado, para no estar pensando estos asuntos durante la sesión de adivinación.

Encuadre su deseo abierto de afirmar sencilla y brevemente su intención de ganar cierto conocimiento a través de la adivinación especificando el tema.

Cuando esté sentado frente a su espejo de visión, relaje su mente y formule la

primera pregunta: espere después pasivamente la respuesta. Cuando se manifieste por sí misma una imagen, pensamiento o sentimiento, considere qué relación tiene con el tema de su pregunta y formule la próxima de acuerdo con aquélla.

Si aparece una imagen, idea o sentimiento irrelevante respecto a su pregunta, *repita la pregunta en términos nuevos y exactos.* Incluso si una respuesta, válida o no, se retrasa durante mucho tiempo, *no debería usted darse por vencido. Puede obtenerse* la verdad de lo que busca y puesto que usted desea, debe perseverar.

Lleve en mente que la respuesta puede llegar fuera de sus sesiones con el espejo de visión. No es infrecuente que aparezca en sus sueños una respuesta aplazada o una clave de ésta.

Si tiene usted un sueño que parece relacionarse con su pregunta, pero que todavía no proporciona una respuesta suficientemente clara o suficientemente completa, *vuelva a preguntar en su próxima sesión de adivinación subconsciente.* Está usted en relación con los mismos niveles de su mente, cualesquiera que sean las formas en que se comunique con ellos.

Cuando el material que aflora a su consciencia no se ve dificultado por sus preguntas sucesivas, permanece lúcido y lleno de fuerza y toma con rapidez la dirección de su indagación, puede usted estar seguro de que está desarrollando de verdad la facultad de la adivinación subconsciente. No puede determinarse de antemano el período de tiempo para lograrla. Continúe solo su práctica mientras explora su potencial; debe usted estar familiarizado con aquélla completamente y a sus anchas antes de pasar a un trabajo de adivinación en grupo.

Lleve una relación de todas sus sesiones de adivinación subconsciente. Escriba lo que ha visto, tan pronto como pueda después de aquéllas. Incluso al principio de todo, cuando lo que usted ve puede quizá ser una simple imagen, anótela. Si ve cosas sin ningún significado para usted, anótelo también en su diario. En todo caso, sus sesiones de adivinación subconsciente constituyen un capítulo importante de su vida interior.

3. Adivinación subconsciente en grupo

Esta es por su efecto una de las actividades de grupo más amenas, pero presupone que el trabajo en casa de adivinación subconsciente ¡ha sido hecho a conciencia! Aquí se dan unas indicaciones generales; usted y su grupo pueden completar los detalles.

Para este juego, en cada sesión *sólo una persona adivinará:* se invita a todos los miembros del grupo a estar presentes y cuantos más sean más divertida será la sesión.

Se coloca como se ha descrito previamente el espejo de visión -preferentemente el propio del que adivina-. Habiendo éste dejado la habitación, un miembro elegido del grupo se sienta frente al espejo y mirándolo durante cinco minutos completos, deja a la mente ocuparse en cualquier cosa que desee -meditación, sueños despiertos, recitación silenciosa de un poema, o lo que sea-. Cuando han pasado los cinco minutos, la persona que se sentó se une al grupo y el que adivina es llamado de nuevo.

A continuación éste se sienta en la silla, después de haber formulado un deseo inicial que incluye la intención de descubrir la identidad de la persona que se sentó previamente. Durante la sesión que se desarrolla a continuación, el objetivo del que adivina es el de reconstruir un retrato reconocible de la persona que se sentó, describiendo su personalidad, circunstancias y actividades. Para ello, no sólo formulará en voz alta toda pregunta que le sirva de ayuda como cuando adivina en

solitario, sino que también, deberá formular el contenido del caudal que proviene del inconsciente, en la medida y hasta el punto en que se sienta movido a ello. La información para esto provendrá mayormente del pasado y del presente, pero también es necesario abrir la puerta de la precognición.

Todos los presentes deben guardar silencio, sin embargo, hasta que la sesión haya terminado.

ACTA DE ADIVINACIÓN SUBCONSCIENTE

Nombre

Fecha

Instrumento

Hora de comienzo

Hora de finalización

Si es parte de una serie, n°

Fase de la luna

Signo

Preguntas (si hay alguna)

Anotaciones de imágenes percibidas:

Otras preguntas:

Conclusiones:

Cualquier sueño posterior relacionado con esta sesión:

Punto de Control

4

* Esenciales para desarrollar su poder de predicción:

  a. Mantener sus prácticas de meditación.

  b. Mantener sus contactos: con el mundo natural, con el mundo humano, con su Yo Superior.

  c. Pasar tiempo con personas que tienen ya poderes de profecía, o al menos con personas que buscan estos poderes. Esto no sólo le beneficiará físicamente: ¡le ayudará a encontrar su lengua!

* La profecía consiste frecuentemente en decir a la gente cosas que solamente una barrera emocional le impide conocerlas conscientemente por sí mismos.

* Le puede ocurrir que la información de la predicción venga a su mente sin conexión con la persona a la que está hablando, sino con cualquier otra que es conocida por ella.

* Estudie frecuentemente la lista de fuentes de Profecía de las páginas 115 y 117. Le proporcionará una gran visión sobre el modo en que diferentes funciones de la sique actúan juntas como una unidad.

* Con las cartas PES

  a. Realice el test de las "cartas no vistas" de la manera habitual y examine atentamente los resultados en búsqueda de "desfases de tiempo".

  b. Realice el test de las "cartas no vistas", diciendo cada vez la próxima carta que será levantada.

  c. Haga el test de telepatía de la página 120.

* Practique el "adivinar cartas", ¡un juego emocionante para desarrollar las facultades de telepatía y de predicción!

* Practique con su espejo de visión, como se indica en este capítulo, para desarrollar intuiciones del pasado, del presente y del futuro.

* Vigile sus sueños en búsqueda de respuestas aplazadas a preguntas que usted ha hecho durante sus sesiones de adivinación subconsciente.

* "Adivinación subconsciente en grupo": un gran test para el adivinador competente, y también un buen entretenimiento para todos los presentes.

Puntos de Estudio

5

1. La sicometría: la sensación síquica a través del tacto, de las circunstancias asociadas con un objeto material:

   a. Circunstancias relacionadas con el objeto mismo.

   b. Circunstancias particulares de las personas que han tocado previamente el objeto.

   2. Todo objeto, como todo ser viviente, posee un nivel astral, que es extremadamente susceptible de impresiones.

   a. Cuanto más fuerte sea la impresión, por ejemplo cuanto mayor sea la fuerza emocional, la imagen visual, etc, más fácilmente será sentida.

   b. La energía áurica del poseedor de un objeto afecta al nivel astral de éste, dejando una impresión representativa de esta persona, su vida, sentimientos, experiencias, etc.

   c. Incluso puede leerse la propia historia del objeto -sus orígenes o su formación- al nivel astral apropiado.

   d. Puede leerse el "carácter" innato del objeto, o de su composición, y puede relacionarse con sus atribuciones mágicas o planetarias.

3. Generalmente hablando, se leerán primero las impresiones más recientes asociadas con un objeto; pero también es verdad que una impresión más fuerte, e incluso si es anterior, puede preceder a una posterior más débil.

4. En un estado de relajación serena, deje a su consciencia recibir información que transmita su naturaleza instintivo-emocional, a través de su mente inconsciente, procedente de las vibraciones astrales del objeto que es sostenido o tocado.

   a. Estudie la imagen del lago de flores de loto incluido en este capítulo, como analogía del proceso de impresiones que surgen de las profundidades del inconsciente hasta la superficie de la consciencia.

Huellas Astrales

5

Ya hemos mencionado en el capítulo 3 la facultad que tienen algunas personas para utilizar el sentido físico del tacto de manera inusual, para percibir olores o colores. (De hecho, el tacto es siempre percibido mediante el contacto: normalmente entre las superficies enormemente sensibles de la piel que se hallan en la boca o en la garganta, pero en los casos fuera de serie de los que hablamos, puede percibirse juntando los dedos y poniendo en la delicada piel que existe entre ellos sal enmohecida o azúcar fina de pastelería).

Estas heterodoxas facultades no son excesivamente sorprendentes, ya que, así como las partes exteriores de la cabeza y de la cara están casi totalmente condicionadas a la percepción de los sentidos en sus cinco modalidades, así también las manos están poderosamente asociadas a perceptividades similares de una manera más emprendedora: sintiendo, intentando y ensayando. *Tampoco podemos suponer que esta asociación se limita al cuerpo físico, ya que sus impulsos provienen de la sique.*

Existe sin duda una verdadera habilidad síquica por desarrollar, a partir de la utilización del sentido del tacto: manejar los objetos materiales de manera que podamos llegar a ser conscientes de las circunstancias que están en relación con ellos, o que podamos traer a la consciencia particularidades de personas que los han tocado previamente; éste es el arte de la SICOMETRIA.

Lo que nos interesa normalmente aquí son las impresiones que han sido transferidas a estos objetos por la actividad de la naturaleza instintivo-emocional de personas sin ninguna intención deliberada. Para comprender más claramente lo que realmente sucede en estos casos será útil no obstante, citar un pasaje de *The Secrets of Dr. Taverner* (Los secretos del Dr. Taverner) en el que Dion Fortune dice algo acerca de una técnica oculta para imbuir A PROPOSITO una cosa con una impresión síquica.

En la historia *The Scented Poppies* se relata una conversación sobre la piedra de luna. Esta piedra, u otras similares, había sido introducida en las casas de algunas personas sin su conocimiento, junto con semillas conteniendo una cierta droga; y estas personas se suicidaron sin motivos aparentes para ello. Taverner encuentra esta piedra y comunica a sus amigos cómo había sido impreso en ella el impulso hacia el suicidio; pero de acuerdo con las tradiciones ocultas de aquellos tiempos más estrictos, no es nada específico.

"La piedra de luna se convierte en una clave y esta clave es el suicidio" dice Taverner. "Alguien... ha impreso esta imagen (no os diré cómo) en aquella piedra de luna, de manera que cualquiera que entra en estrecho contacto con ella encuentra que la misma imagen surge en su mente, lo mismo que una persona deprimida puede contagiar a otras la depresión sin decirles una sola palabra." Aquí sigue un debate sobre las diferentes formas de existencia de la *mente* en términos fuertemente derivados de las enseñanzas de los Rosacruces y con referencia particular a las piedras cristalinas, pero la cuestión principal permanece en términos vagos:

"Entonces", dice Polson, "¿piensas que alguien ha impreso una idea en el alma de aquella piedra de luna, de manera que cualquiera que sea sensible sería influenciado por ella, y también ha añadido las semillas... para drogar a una persona normal llevándola a una sensibilidad anormal...?"

"¡Exactamente!"

Lo que se disimula o se dice con rodeos en el relato sobre el asunto de Taverner (y de Dion Fortune) es el vínculo de unión del mundo astral. Lo que Polson llama "el alma" de la piedra de luna es el plano astral de su existencia. Y generalmente, la existencia astral, incluyendo el plano astral de todo ser viviente y objeto inanimado, es altamente susceptible a las impresiones, especialmente a las impresiones poderosas, que le encuentran en su propio dominio. De aquí se deduce que para una operación del tipo que estamos tratando debe haberse creado una potente fuerza emocional, que incluya sin ninguna duda alguna imagen poderosa, y que esta fuerza debe haber sido "introducida" en la sustancia astral de la piedra por medios ocultos.

Es pues en *el plano astral* de cualquier objeto en donde las influencias pueden ser impresas, sea sabiéndose o sin saberse. Especialmente la energía áurica del poseedor del objeto afecta inevitablemente el nivel astral de éste, y cuando están presentes emociones intensas o de larga duración el efecto será proporcionalmente poderoso. Incluso un ambiente general como el de una guerra o el de un cataclismo puede ser registrado en el nivel astral de un objeto.

La totalidad de las influencias que porta un objeto pueden ser sin embargo inmensas.

Consideremos como ejemplo otra piedra preciosa; no una que como la piedra de luna haya sido deliberadamente impresa con una comunicación síquica, sino una que desde que haya sido montada como una pieza de joyería, haya pasado quizá por las manos de diferentes propietarios y haya sido llevada tanto en ocasiones sin importancia como en ocasiones críticas.

En ciertas circunstancias, podría usted recibir una visión panorámica de todas aquéllas. O podría -aunque esto sería un grado muy avanzado de sicometría- llegar hasta el proceso de la misma formación de la piedra preciosa: su origen volcánico o meteórico en vastos fuegos cuando la vida todavía no estaba presente en los largos períodos de enfriamiento lento y de presiones en la corteza terrestre. O puede que perciba usted algo de la fascinación del mercado de piedras preciosas, la deliberación del tallador sobre la forma de la piedra, su estructura, su corte y disposición.

Otro aspecto de la existencia de la piedra que podría usted percibir sería el concurso de sus propias influencias en *sí misma,* una piedra particular de una clase particular; la clase de vibraciones que han conducido a que algunas piedras preciosas sean atribuidas desde tiempo inmemorial a Júpiter, Venus, el Sol o a otras esferas planetarias. El color, el brillo y el "carácter" innato del diamante, el rubí, el circón, el ópalo y las demás piedras preciosas están implicados a un nivel profundo en estas atribuciones.

En general, *con cualquier objeto que sicometrice, las impresiones más recientes asociadas con él le vendrán más pronto que las impresiones anteriores.* Sin embargo, existen excepciones.

Una impresión poderosa anterior puede preceder a una más débil posterior. Además, *las impresiones anteriores pueden ser reforzadas por repetición.*

Estas últimas consideraciones pueden entrar en juego en lo que a veces se describe como el "encantamiento" de ciertos objetos. Por ejemplo, una sucesión de personas que durante un período determinado de años se quedan dormidas en una butaca particular y tienen el mismo sueño. *Nadie parece haber soñado con las personas sucesivas que se quedaron dormidas en esta butaca',* el incidente anterior, cualquiera que sea, ha tomado la precedencia. A la fuerza inicial del

incidente, se suma y puede ganar ímpetu el hecho de que más personas tengan una visión del mismo.

Utilizar la Sicometría

Existen algunos parecidos entre la sicometría y la adivinación subconsciente; existen también grandes diferencias. En la sicometría, está usted trabajando con las vibraciones astrales del objeto que sicometriza. Lo sostiene en sus manos, y mientras lo sicometriza, lo mece, lo pasa de una mano a otra y de vez en cuando, le da vueltas; este contacto le ayuda a tomar consciencia del objeto, además de tranquilizar su mente.

En un estado de relajación serena, deje funcionar sus facultades reflexivas, sin que sean impedidas por procesos analíticos, de esta manera su consciencia queda libre para recibir la información que su naturaleza instintivo-emocional le transmita a partir de las vibraciones astrales del objeto que está siendo sicometrizado.

Mientras aumenta el caudal de información procedente del inconsciente, su consciencia debe recibirla toda de manera pasiva. Deje al objeto "hablar", mientras usted "escucha". Está usted "soñando despierto", mientras que la información síquica que va surgiendo, toma su propio curso, desdoblándose progresivamente.

El proceso de la sicometría ha sido comparado al crecimiento de las flores de loto. El concepto es el de un lago, cuyas aguas serenas y plácidas representan la mente. ¿Los lotos representan la información reunida en sicometría, que surgen de las profundidades para florecer en la consciencia?

Como en la adivinación subconsciente, la información que alcanza su consciencia puede presentarse en sí misma de muchas formas: como una imagen mental, como ideas o sentimientos.

Debe usted verbalizar siempre la información que le viene a la consciencia: éste es un buen método de sicometría, incluso cuando está usted solo. *Sin embargo, al contrarío del proceso de radiestesia, en sicometría usted no pronuncia, ni siquiera piensa, dirigiendo cuestiones, ni tampoco intenta guiar el desarrollo de su nueva información a partir de la que ya ha recibido.* Las facultades más profundas de su mente inconsciente trabajarán de vez en cuando juntas en la interpretación de las vibraciones; y lo que surja de ellas a su consciencia contendrá una verdad mayor que lo que el objeto y sus asociaciones inmediatas podían parecer capaces de producir.

A medida que progrese en la práctica de la sicometría, su mente consciente se hará más experta en transmitir la información astral proporcionalmente a la atención que le vaya prestando. Usted como persona se volverá también más experta en sicometría al adquirir más práctica.

Indicaciones para la práctica

1. Al principio debe usted practicar la sicometría solo, libre de toda distracción. Haga funcionar una cassette para estas sesiones; no solamente tendrá usted así una grabación de lo que ha dicho, para referencias ulteriores, sino, lo que es más importante, evitará a su mente el posible *stress* y preocupación de intentar recordar la información que recibe.
2. Al desarrollar esta facultad, debería usted utilizar objetos que le den la oportunidad de explorar una variedad de tipos diferentes de vibración astral, para ganar experiencia de sus "tactos" distintos.

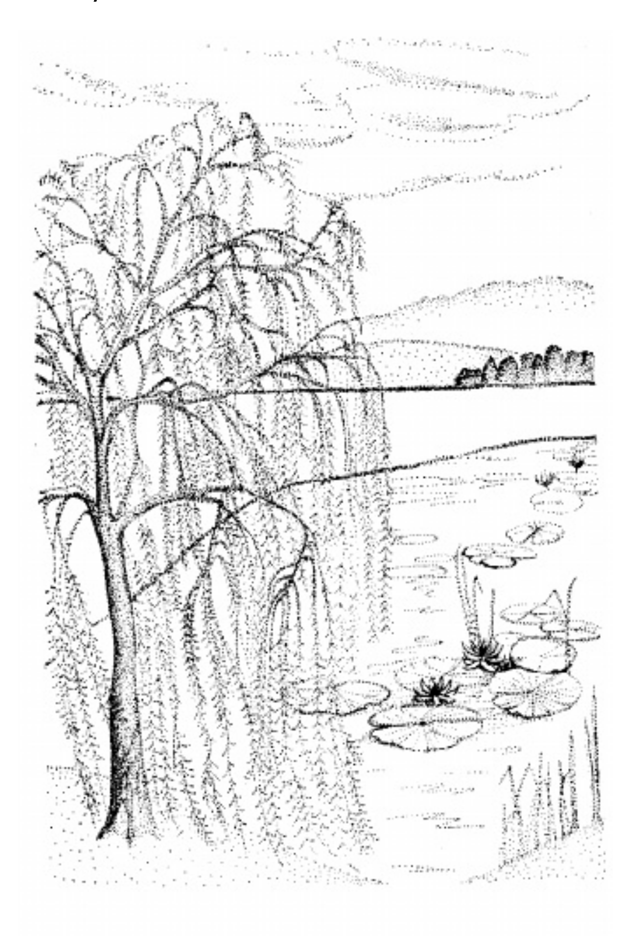
   Un buen procedimiento consiste en sicometrizar en diferentes ocasiones objetos

con ciertos aspectos en común y ciertas diferencias que contrasten, para aumentar su habilidad y confianza en discernir las vibraciones implicadas en cada caso. Podría, por ejemplo, comprar un libro de oraciones de segunda mano y sicometrizarlo y después una vieja novela bien manoseada; o podría adquirir una vieja joya y una piedra preciosa recién extraída o una pieza vieja y una nueva de artesanía.

No corra al coleccionar y sicometrizar estos diferentes objetos; se trata de una fase fascinante y compensadora de su auto-entrenamiento. Sin embargo, cuando sienta que ha desarrollado una confianza real en sus capacidades, proceda a trabajar en sicometría con miembros de su grupo.

3. En un grupo cuyos miembros practican la sicometría, se presentan oportunidades de que puedan ser sicometrizados objetos cuya historia y asociaciones son verificables. En ocasiones, cuando una persona está sicometrizando para el grupo (y es recomendable que en ninguna sesión sicometrice más de una persona), los objetos que los demás miembros traigan para sicometrizar pueden pertenecerles o pertenecer a sus amigos o parientes; en cualquier caso deben ser traídos envueltos en varias hojas de papel limpio *(nunca de periódicos o revistas),* para ser desenvueltos en el momento de ser manejados por el sicometrizador.

   En estas ocasiones, toda discusión o verificación de la información proporcionada por el sicometrizador, debe dejarse para el final de la reunión, cuando no se vaya a sicometrizar más.



Lirios de Estanque

Los contactos más-que-físicos de la sicometría pueden revelar en muchas experiencias un significado más completo que lo que habitualmente se expresa en el lenguaje cotidiano por "tocar". Por ejemplo, podemos adquirir un objeto que ha pertenecido a alguien desconocido para nosotros y podemos ser "afectados" por las emociones de dicha persona. Teniendo en las manos una bolsa podemos "estar en contacto" verdaderamente con un amigo ausente. Personas que viven condiciones artificiales de vida encuentran que su colección de minerales o sus plantas les ayudan a no "perder contacto" con la naturaleza, y nosotros podemos compartir esta experiencia. O podemos tener una verdadera "piedra de toque", más allá del sentido popular de la expresión, si poseemos algún objeto cuyas asociaciones renueven, cuando lo cogemos, nuestras lealtades interiores y la consciencia de nuestros ideales. La sicometría es mucho más que una facultad "interesante": es una percepción consciente de la interrelación de las corrientes vitales.

Punto de Control

5

* La sicometría es el arte de traer a su consciencia cualquier conocimiento o impresiones emocionales, cuyas vibraciones "capta" su mente inconsciente a partir de la sustancia astral de un objeto material. Algunas de estas vibraciones provienen del objeto en sí, pero las vibraciones de las emociones humanas quedan impresas en la sustancia astral de los objetos que llevamos o que manejamos, y estas vibraciones son por lo general más fáciles de "captar".

* Como regla general, cuando usted sicometriza un objeto, recibirá sus impresiones más recientes con mayor prontitud que las anteriores. Pero una impresión poderosa anterior puede venirle antes que una posterior más débil; las impresiones anteriores pueden también ser intensificadas mediante la repetición.

* La sicometría se realiza cogiendo el objeto que se va a sicometrizar y calmando los niveles "exteriores" y más analíticos de su sique, para que puedan aflorar a su consciencia sin estorbos las impresiones recibidas por su nivel instintivo-emocional.

  Deje "hablar" al objeto mientras usted "escucha".

  Mientras sicometriza, está usted "soñando despierto".

  ¡Recuerde el lago de las flores de loto! El agua serena y plácida es su mente. La flor de loto crece desde las profundidades, a través del agua para florecer en la superficie, es decir, en su consciencia.

* Exprese en voz alta las imágenes, ideas, sentimientos, que le vayan viniendo en sicometría y grabe sus sesiones de práctica. Esto conservará sus discursos y hará innecesario el que tenga que recordar lo que le viene a la mente.

* Practique solo hasta que tenga plena confianza en sus capacidades, a partir de este momento sicometrice en grupo.

* Obtenga objetos viejos y nuevos para sicometrizarlos, y aprenda a distinguir sus diferentes tipos de influencia.

* Los objetos que se pretende sicometrizar deben conservarse envueltos cuidadosamente hasta que vayan a ser examinados. *Acostúmbrese siempre a esto.*

* Reserve cualquier discusión de asuntos que surjan al sicometrizar en grupo para el final de la sesión.

* ¡No olvide sus meditaciones y otras buenas prácticas! Le ayudarán en sicometría al mantener los diferentes niveles de su sique en armonía, sensibles y relacionados entre sí.

Puntos de Estudio

6

1. De la misma manera que aunar fuerzas con un grupo de personas que piensan como usted es un medio para ayudarle en su propio programa de desarrollo síquico, puede usted también obtener ayuda de seres "desencarnados".
2. Si emprende usted un programa espiritista de desarrollo con los miembros de su propio grupo formando un "círculo", debería abrir cada sesión con el Sistema Tabor, tal como se ha descrito previamente para encuentros de grupo. A continuación, el líder del círculo pronuncia algunas palabras de anhelo en nombre del grupo y una invocación de bendición divina sobre el círculo.
   a. El enfoque espiritista es justamente una parte de su programa básico de desarrollo síquico y, en consecuencia, debería usted continuar con sus tests, juegos, usos dietéticos, ejercicios, etc. b. Durante sus sesiones se le pueden dar consejos sobre asuntos relacionados con su programa, pero debe recordar que le corresponde a usted decidir o al líder del grupo, si acaso, cada acción que deba tomarse.
3. Trance: El Trance Leve se realiza colectivamente en el círculo cuando todos los participantes están sentados respirando de una manera tranquila y uniforme, con la mente relajada y serena, abriendo el camino a la mente inconsciente a través de la que toda comunicación debe llegar.
   a. El líder del grupo no debe, sin embargo, entrar en trance: debe permanecer "controlando".
   b. Puede darse el Trance Profundo, con un contacto auténtico, pero nadie debe INTENTAR caer en trance profundo.
4. Un guía es un guardián para una persona en particular o para todo el círculo, que se encarga de que nadie sufra un mal físico o síquico.
5. Para que las entidades del espíritu se manifiesten, ha de ponerse la energía en estado de disponibilidad.
   a. La unión de las manos de los miembros del círculo aumenta la circulación de la energía y puede hacerse en cualquier momento en que parece deseable más cantidad de energía.
   b. También el incienso aumenta la circulación de energía y actúa como una señal" de que su sesión está celebrándose.
   c. La música, en vivo o grabada, y las canciones liberan también energía y ayudan a inducir y mantener la armonía en el círculo.
   d. Una luz roja es también muy útil para movilizar la energía y añadir visión astral.
6. Los problemas en las sesiones se resuelven fácilmente ejerciendo la autoridad -recordar que son humanos *"encarnados* los que están dirigiendo el espectáculo"-y cualquier elemento indeseado o entidad perturbadora debe ser ordenado salir del círculo
   a. Se puede llamar a su guía o guías, para que ayuden y se les debería pedir que no dejen que el problema se repita de nuevo.

El Enfoque Espiritista[6]

6

Todas las principales religiones y las tradiciones esotéricas del mundo afirman, en grados y modos diversos, el hecho simple de la supervivencia humana después de la muerte. En cuanto a la *intervención* de los seres desencarnados en las vidas de los seres encarnados, digamos de paso y de una vez que existen evidencias; y que se trata de pequeñas evidencias muy fuertes.

Evidencias, no pruebas. Las pruebas son imposibles, en el estado actual de nuestro conocimiento.

La razón de esta imposibilidad de prueba es que todavía y, a pesar de la cantidad de investigación llevaba a cabo en tantos países, no tenemos ninguna idea de los límites de lo que es posible hacer al ser humano encarnado consciente o inconscientemente.

De hecho, parece que vemos que con más investigación la solución al misterio retrocede todavía más lejos de nosotros, en la medida en que son explorados los recursos de nuestro inconsciente y se descubre que son más grandes y más vastos de lo que nunca se supuso. ¿Ante qué fenómeno nos atreveríamos a detenernos y afirmar que la sique de una persona viva NO PUEDE haberlo causado, en alguna circunstancia normal o anormal?

Una vieja historia, pero que viene al caso, de un acontecimiento síquico en Gran Bretaña nos servirá como ejemplo; se trata de una señora a la que una noche se le apareció su hermano muerto. Los antecedentes de este acontecimiento son que ambos habían sido excépticos en materia de religión, pero habían hecho el pacto típico de que el primero que dejara este mundo volvería para hacer conocer al otro la verdad del asunto. La noche en cuestión, la aparición se pronunció completamente en favor de la revelación cristiana. La señora, no sólo permaneció siendo excéptica, sino que afirmó a la mañana siguiente que se sentía casi segura de haber soñado todo el suceso.

La aparición contradijo esta objeción al tirar todo lo ancho de una pesada cortina a través de una de sus anillas de suspensión: un hecho que la señora admitió no haber podido realizar normalmente. *"Pero hubiera podido tener tal fuerza si hubiera estado andando dormida"* señaló; en respuesta a lo cual, la aparición tocó su muñeca y desapareció. Cuando se despertó a la mañana siguiente, la señora encontró que había un pedazo de piel marchita en su muñeca, que permaneció asi durante toda su vida; y esto se tomó como concluyente, tanto respecto a la realidad objetiva de la aparición como a la autoridad de su mensaje.

Pero, ¿por qué?

Para empezar, debería verse claramente que ninguna opinión relativa a la naturaleza o a la realidad objetiva de esta aparición puede tener ninguna relación, de manera alguna, con la cuestión de la religión cristiana.

Las religiones no son *probadas* o *desaprobadas* por esta clase de medios, tanto si hablamos de Cristianismo, como de Espiritismo o cualquier otra creencia

---

6 Utilizar el propio siquismo de una manera espiritista debe ser enteramente una decisión personal. Los que no lo deseen o no se sientan preparados para ello, pueden continuar con el capítulo 7 sin detrimento de su programa de desarrollo síquico.

humana. Igualmente, en las verdaderas manifestaciones de los muertos (cuando ocurren) y en la información "proyectada" inconscientemente desde la sique de una persona encarnada, existe un exceso de nivel emocional e imaginativo de la sique, como para que la realidad espiritual pueda obtener alguna clara evidencia del testimonio de aquéllas.

Sin embargo, no es ésta la cuestión de que se trata aquí.

La cuestión es ¿por qué alguien que puede admitir que una persona encarnada pueda en un estado alterado de consciencia (como en estado de sonambulismo) desarrollar una fuerza anormal, sea incapaz de suponer que en el mismo o en diferente estado de consciencia pueda producirse cicatrices permanentes en el cuerpo físico?

La respuesta podría ser que nuestro conocimiento moderno de los efectos físicos producidos por el poder de la mente existió necesariamente antes de que nadie pudiera aceptar esta posibilidad.

Otro punto que debemos de considerar como investigadores es el siguiente: Si la mente inconsciente de la señora estaba intentando convencerle de algo (ésta es una de las posibilidades), entonces tenía que levantar un "bloqueo" en algún punto, para impedirle continuar viendo imperfecciones en sus argumentos. *Este es un riesgo al que cada uno de nosotros es propenso de una manera u otra,* y una gran ventaja de la actividad del grupo es el de prevenir que nuestras indagaciones sean dominadas por alguna predisposición inconsciente individual.

Poderes de los Seres Encarnados

En los capítulos precedentes, hemos visto algunas de las cosas que usted puede hacer como humano encarnado.

USTED PUEDE aprender a comenzar la oscilación de un péndulo, pararla o cambiarla de dirección, cuando ni usted ni otra persona lo toca ni toca su cuerda.

USTED PUEDE utilizar su péndulo de nuevo, para descubrir hechos que son desconocidos a su mente consciente.

USTED PUEDE también practicar la adivinación mediante el uso del espejo de visión, y pidiendo dados "no vistos" y cartas, algunas vistas y otras no vistas.

USTED PUEDE mediante el contacto con un objeto material, entrar en las emociones y experiencias de su propietario.

USTED PUEDE también practicar la predicción del futuro y otras artes conexas de videncia, diciendo a la gente cosas que han sucedido pero que ni usted ni ella conocía y cosas que han olvidado.

USTED PUEDE HACER todas estas cosas, porque CUALQUIERA que se interese en ellas, las practique con paciencia y haga su vida conforme a las líneas de salud natural indicadas, puede hacerlas. *En el curso de este libro se tratarán más poderes síquicos que usted puede desarrollar y una visión de cómo desarrollarlos.*

Pero ¿reúne usted siempre sin ayuda su conocimiento extra-sensorial o practica sin ella sus capacidades síquicas?

Como ya ha visto, ¡ciertamente no necesita que sea así! Aunar fuerzas con un grupo de personas que piensen como usted es un medio de hacer más asequible la energía y de facilitar la acción para todos los concernidos.

Pero, ¿por qué ayudan los seres desencarnados?

Es posible que todos recibamos mucha más ayuda de la que nos damos cuenta,

y de que podamos hacer más a nuestra vez para ayudar a los seres desencarnados en sus proyectos. Esta es la posición espiritista.

Esto no es un "atajo", sigue siendo un hecho que la persona que ha empleado su tiempo y ha hecho el esfuerzo de desarrollar sus otras facultades síquicas y un fuerte estilo de vida, será con mucho más eficaz que la que sólo se sienta pasivamente esperando ser utilizado como un "instrumento".

UN CUCHILLO AFILADO Y UN CUCHILLO MELLADO SON AMBOS "INSTRUMENTOS" PERO, ¿CUAL DE LOS DOS UTILIZARÍA USTED?

Es una decisión totalmente personal, si es "correcta" para usted la vía espiritista o la del siquismo.

Si usted y sus amigos están interesados en probar algunos trabajos prácticos conforme a las directrices espiritistas, pueden alegrarse de antemano de experiencias que enriquecerán su comprensión de las prácticas síquicas generales, tanto como sus prácticas síquicas generales les ayudarán en este punto.

Al principio, es mejor no filosofar mucho sobre los resultados; esto puede venir más tarde, cuando tiene usted alguna experiencia de cómo son los resultados. Más adelante en este capítulo examinaremos algunos aspectos del asunto, pero la mejor actitud inicial es la de ser completamente imparcial y la de tomar cada experiencia como llega.

Se nos recuerda en un viejo comentario de G. K. Chesterton que el hombre que es absorbido por la vida es mejor que el hombre que es arrojado por ella. En otras palabras, el oro de la montaña puede ser "oro falso", pero si alguien se lo dice antes de ir allá, agradézcale amablemente su consejo y vaya a obtener su propia muestra para comprobar justamente lo mismo.

La sesión

Cuando se reúna usted para una sesión espiritista, aunque sea experimental, debe entenderse que no es muy útil otorgar a esta actividad menos de una hora —dos horas es mejor— y que una gran cantidad de tiempo será empleada en estar sentado en círculo, que no debe romperse. Cuando todos son principiantes, se pasa la primera hora "sin que ocurra nada", al final de ella el líder del círculo puede revisar la situación para ver si suficientes personas desean continuar durante una segunda hora, pero no menos que una primera hora completa puede ser considerada como un test válido.

Acomode a cada uno en sillas confortables colocadas en círculo, y haga el círculo de un tamaño correcto, de manera que cada persona pueda dar la mano a la persona de su derecha y de su izquierda. Si tiene suficientes personas para formar dos círculos concéntricos, está bien. Si tiene menos personas que para hacer esto, pero más de las que puede hacer entrar en un círculo dentro de una habitación, coloque a las sobrantes detrás del círculo (¡el "círculo" puede ser, desde luego, una elipse!).

Cuando se tienen las manos cogidas, cada persona colocada detrás del círculo puede poner una mano sobre el hombro de una persona del círculo. O la fila de atrás puede estar apretada de manera que cada persona puede darse la mano; en este caso, la persona de la punta izquierda de la fila colocará su mano izquierda sobre el hombro de la persona que esté enfrente, mientras que la persona de la punta derecha de la fila de atrás hará lo mismo con su mano derecha. Nadie debe sentarse con las piernas o brazos cruzados mientras se celebra la sesión. Las manos deben reposar sobre los muslos, cuando no están cogidas.

En los encuentros espiritistas es habitual abrir el círculo cogiéndose de las manos

y con una oración, para unificar y energetizar el círculo.

Los miembros de su grupo, abrirán las sesiones con el poderoso Sistema Tabor. Después de esto, el líder del círculo, expresa en nombre del grupo, con las palabras que le inspiren, un anhelo de lograr un verdadero, benéfico e iluminador contacto con aquéllos que han pasado de este mundo a los dominios del espíritu; después pide la bendición y protección divina para los miembros del círculo.

Trance

Algún grado de trance es casi una condición constante en la comunicación con los espíritus. Si usted desarrollara la capacidad para entrar en trance profundo, debería aceptar el hecho de que quizá no pueda conocer sus mejores realizaciones como *médium en trance,* sino a través de lo que otras personas le digan o de lo que haya sido grabado en cassette.

Existen diversos grados de trance como existen diversos grados de hipnosis. Al principio, un estado leve de trance no es distinguible del estado "normal" ni por el observador ni por la persona que lo experimenta; pero la atención está más abierta a las influencias inmateriales y, correspondientemente, *menos* a los acontecimientos terrestres, al tiempo que la intuición y la comprensión se agudizan progresivamente.

Este se realiza colectivamente en círculo, cuando todos se sientan, respirando calmadamente y con regularidad, con la mente vagando a su antojo, relajándose y cayendo poco a poco en un estado muy similar al de quedarse dormido. Todos saben cuál es el estado de alerta suficiente para prestar atención a lo que pueda decir el líder del círculo; sin embargo, se alcanza un estado hipnótico, cuando de vez en cuando afloran como relámpagos a la consciencia y muy vívidamente, ideas inconsecuentes de palabras. El ambiente del círculo, la unidad síquica del grupo y el propósito reconocido de la sesión, son todas ellas señales para la mente inconsciente de que la acción fundamental va a desarrollarse en sus dominios; y todos ayudan a transformar el estado de suspensión del pensamiento en un auténtico trance leve, en una sutil consciencia no-verbal.

(Debe quedar bien claro para todos los asistentes al círculo que suceda lo que suceda, el líder del círculo no entra en trance.)

Cualquiera del círculo que haya entrado en el estado de trance descrito anteriormente, y que se sienta impulsado a hablar, debe hacerlo, con independencia de lo "sin sentido" que pueda parecer el tema, o de lo convencido que pueda estar de que sus palabras provienen solamente de su propia mente consciente. Cualquier comunicación debe proceder en todo caso de la mente inconsciente; puede existir ciertamente un auténtico contacto con un espíritu, y, si existe, la formulación de palabras aumentará la corriente de comunicación. No debe intentarse caer en un estado de trance profundo; si se ha hecho un contacto, éste puede llegar a ser tan fuerte que el trance profundo puede sobrevenir de manera espontánea.

Visitantes, Guías y Controles

Algunos de sus contactos con espíritus serán transitorios, pero otros entablarán una relación más duradera. Entre estos últimos se encuentran los *Guías.* A cada miembro del círculo se le revelará probablemente al menos un Guía y quizá varios. Un Guía puede ser un espíritu que ha estado asociado con usted por mucho tiempo, lo haya o no sabido, quizá sea un familiar, como por ejemplo, un abuelo.

Cada Guía tiene otra función además de la de "guardaespaldas" de su protegido

particular, o incluso del círculo como un todo. Se supone que el Guía sirve de pantalla de cada espíritu que intenta hablar a través de aquella persona y asegura que nadie en el circulo sufra daño físico o síquico a través de los contactos y también preserva el debido orden del círculo. Si tuviera algún tipo de experiencia desagradable en el círculo tiene usted derecho a protestar a su Guía.

De vez en cuando habrá también otros Guías, espíritus atraídos al círculo o a uno de sus miembros por alguna afinidad o interés compartido. Pueden permanecer por un mayor o menor período. En ocasiones un Guía que usted había pensado que estaría con usted para toda la vida, le sorprenderá con el anuncio de que debe partir hacia "otro plano" y usted perderá contacto con él para siempre. Pero es bien conocido que el mundo astral es una región de cambio y movimientos continuos, y experimentarlo, incluyendo experiencias de esta clase, concuerda con este conocimiento.

Los Guías instruirán y darán consejos, haciendo sugerencias frecuentemente sobre el procedimiento y organización del círculo. El líder del círculo a veces necesita un tacto considerable para decidir lo que debe hacerse, si es que debe hacerse algo, respecto a estas sugerencias. Algunas pueden ser excelentes, otras inútiles, pero todas tienden a ser dadas con un aire de sabia autoridad.

Debemos conservar nuestro sentido de las proporciones —y nuestro sentido del humor— en lo que concierne a los Guías. Muy pocos son realmente "altos y poderosos", *pero nunca son omniscientes* y, en general no están mucho más cerca de este estado de lo que estaban en sus previas vidas sobre la tierra. También a veces, incluso el más sabio parecer haber olvidado cómo es el estar limitado por las circunstancias materiales; pero, con todo, su conocimiento de sus estados particulares es superior al nuestro, y aportan las ideas y puntos de vista de los observadores exteriores, y su amistad y entusiasmo merecen consideración. Debemos añadir que muchos de ellos muestran un simpático sentido del humor.

Los Guías no son los únicos responsables de la organización de estos espíritus. Existen también los *Controles.* Estos se ocupan casi exclusivamente de los espíritus y no de los círculos en la tierra, así pues, aparecen muy raramente, pero ocasionalmente intervienen para ejercer su autoridad sobre los Guías y espíritus similares.

Puede sorprenderle tanta organización entre los espíritus, y de vez en cuando es posible que oiga algo sobra la existencia de formas de organización entre ellos incluso más extensas y poderosas, ¿ES ESTA tan grande y estable como parece? ¿O no es nada más que otra manifestación del complejo y cambiante mundo astral? Podemos admirarnos; pero ciertamente nuestros amigos los espíritus ¡son muy "humanos"! Un círculo espiritista atrae sus "contactos" bien determinados y a su debido tiempo descubrirá usted que muchos aspectos de su ambiente y gobierno están influenciados por su "organización invisible". (Esta es la razón por la que un círculo no se parece a otro por mucho tiempo.)

Actividades "Interplanos"

Los aspectos más inspiradores de la comunicación con los espíritus son aquellos que se relacionan con el enseñar y el curar. Muchos mediums han llegado a ser conocidos como intermediarios de espíritus, que desean transmitir los beneficios de su conocimiento o de sus artes, y estos beneficios han sido apreciados por muchos beneficiados. Otro aspecto importante del espiritismo, y ciertamente una de sus principales actividades, es la de ayudar a algunos espíritus. Lo más frecuente es que no quieran nada, excepto que se transmita un mensaje a una persona determinada, pero a veces lo que quieren es que se mantenga alguna situación.

Puede ser una cosa simple, como el querer que se conserve su foto sobre la mesa de alguien, o algo más difícil como querer que una casa sea conservada por su familia. *Todo lo que puede hacer usted en general es limitarse a transmitir el mensaje a las personas concernidas.* Si a su vez estas preguntan algo como "¿Ha dicho el espíritu con qué medios podemos conservar la casa?", naturalmente puede usted devolverle la pregunta y tratarla con él, *¡si tiene usted esta suerte!*

Energía

Se necesita una gran cantidad de energía astral prontamente disponible para salvar la distancia que existe entre los seres desencarnados y los encarnados, y para aumentar la perspectiva de comunicación. En el dinámico ambiente síquico del grupo unido, existe una libre circulación de energía y/o de sustancia astral; pero si durante la sesión se desea un aumento de energía, el líder puede ordenar un simple cogerse de manos por un período de dos o más minutos, para fortalecer el "flujo emocional" del círculo.

(No hay nada nuevo respecto al concepto de energía que ha de proveerse para posibilitar a los espíritus comunicarse, a pesar de que los métodos utilizados por los espiritistas modernos son en cierto modo restringidos en comparación con otras conductas humanas. Muchos de los grandes cultos de "posesión" en el mundo, como el chamanismo, satanismo y el culto de Dionisios, utilizan y han utilizado danzas extenuantes para ayudar este flujo necesario de energía. Virgilio cuenta cómo el héroe Eneas, al ir a consultar al espíritu de su padre sobre el futuro, hizo una ofrenda de sangre para que la "sombra" pudiera acumular fuerza y hablarle.)

En diferentes tierras y épocas se nos muestran diferentes costumbres, pero su significado general es el mismo: se necesita energía vital, de la misma clase que una vez unió a las almas de los difuntos con sus cuerpos físicos, si se nos han de manifestar de manera suficiente para que lleguemos a ser conscientes de ellos. Una persona especialmente dotada como "médium", es decir, como intermediario entre los planos de existencia, tiene normalmente una abundancia de energía que fluye libremente y que ayudará en este sentido, pero también es verdad que una asamblea de personas con menos capacidad de dar energía o menos entrenadas puede, combinando sus fuerzas, proveer conjuntamente energía suficiente para obtener buenos resultados.

Ayudas y Señales

1. Incienso

No es siempre práctico parar la actividad y cogerse de las manos. Otra manera más contínua de incrementar la energía en las sesiones es quemar un *incienso* adecuado. Puede comenzar a hacerse en cuanto llegan los miembros, así puede hacer su efecto durante la sesión. No cometa la equivocación de quemar demasiada cantidad al mismo tiempo; es mejor quemar pequeñas varitas.

Use varitas o conos en un soporte adecuado; estas formas de incienso son eficaces y no necesitan una atención frecuente. Son populares el sándalo y el patchuli, pero existen otros muchos olores que puede usted experimentar. Cuando encuentre un incienso que guste a su cuerpo, *siga usándolo todo el tiempo que pueda.* La fragancia acostumbrada llegará a ser una "señal" complementaria que anuncia que su sesión está teniendo lugar, una "llamada" nostálgica tanto para los miembros del círculo como para los visitantes.

Las señales sensoriales son importantes porque se dirigen a su mente inconsciente. El hipnotizador ha descubierto este secreto y puede decir a sus

hipnotizados con confianza "Cuando le dé la luz haga esto y lo otro", o "Cuando suene la campanilla se dormirá". Concedemos que no utilizamos el hipnotismo, pero caminamos muy cerca de nuestra mente inconsciente y, con un poco de paciencia y tiempo, ésta responderá a nuestras señales lo mismo que los hipnotizados a las del hipnotizador.

Los espíritus responderán de manera similar, porque casi todos los que contactemos estarán enteramente en el nivel instintivo y emocional, tanto como en el estado de sueños.

Con el incienso, por otra parte, vamos más lejos que con la campanilla o las luces del hipnotizador. Ciertamente *cualquier* señal puede ser eficaz en pedir una respuesta de la mente inconsciente, pero ni las señales auditivas ni las visuales producirán un contacto tan directo como lo hará un olor. Los niños, y los seres humanos adultos que viven en contornos primitivos, utilizan considerablemente su sentido de olfato, ya que su naturaleza instintiva y emocional está mucho más cerca de la superficie de lo que la mayoría de nosotros la ha conservado. Así pues, para muchos de nosotros, una señal a través del olfato pasará las barreras de la racionalidad con más fuerza y con mayor rapidez que una señal a través de cualquiera de los otros sentidos.

2. El poder del canto

Otros buenos medios tradicionales para liberar energía en el círculo espiritista es la *música,* y especialmente el *canto.* La música grabada, no vocal, está mejor al principio de la reunión: da la bienvenida, tranquiliza, crea un fondo armonioso y llena vacíos violentos antes de la sesión. Pero a continuación es mejor la canción.

Los himnos están bien si a su grupo le gustan, pero incluso así, ¡escójalos cuidadosamente! Algunos himnos son francamente negativos y una piedad sensiblera puede matar la energía; pero un himno que combine un alto anhelo con vivas metáforas y una melodía rítmica puede hacer maravillas. Pueden escogerse canciones que no sean himnos, pero los requisitos son los mismos. Asegúrese de que todos los presentes se sienten a gusto con el sentimiento, la melodía y el tono y aparte de esto, no se preocupe demasiado del efecto estético.

La elección de la música no se dejará enteramente a su elección o a la de su círculo. Es probable que haya un Guía, u otro visitante frecuente, que insista en alguna canción favorita cada vez que se manifiesta, y esta canción puede ser cualquier cosa, desde un himno nacional hasta una canción rockera. No puede usted hacer otra cosa que aceptarla de buena voluntad; el poder de un potente pulmón envía la energía remontándola muy alto y lo que más aprecian los visitantes es la energía, cualquiera que sea su gusto musical.

3. Luz

Otra ayuda tradicional y eficaz, que es casi un rasgo distintivo de la manera de actuar espiritista, es el uso de una *luz roja.* Una lampara con una bombilla de un rojo intenso o, en su defecto, una pantalla roja, es de lo más útil para la sesión, tanto para remontar la energía como para facilitar la videncia astral. Al principio de la reunión, no debe ser la única luz de la habitación; la gente necesita verse claramente, para escribir todas las notas que necesite sobre futuros encuentros o asuntos similares y para estar segura de su comportamiento respecto al mobiliario. Sin embargo, cuando la sesión en sí misma va a comenzar, el cambio de luz puede ser una señal válida para indicar el cambio de disposición. (Pero, ¿por qué no experimentar con esto? A su círculo puede gustarle ver qué pasa durante algunas sesiones con luz AZUL —el color *astral*— en vez de roja.)

Clausurar el círculo

Una breve formalidad debería cerrar la sesión; todo el mundo se pone en pie, se da las gracias a los Guías y a otros espíritus amigos y se pronuncia una bendición sobre todos "hasta el próximo encuentro". Finalmente, el líder debe dar palmadas sonoras varias veces, para romper el estado previo de la mente y para hacer venir a todos a un estado normal de consciencia. La simplicidad, el buen sentido y un toque de cortesía constituyen la clave y normalmente nadie se lleva sino buenos recuerdos.

Posibles problemas en un circulo

Si los Guías están efectuando su trabajo, nunca sucede nada contrario a lo que se necesita. A veces en un grupo inexperto (¡con Guías inexpertos!), un elemental, esto es, un espíritu de la naturaleza, se introduce en el círculo, atraído por la energía que fluye libremente y el sentimiento hospitalario del grupo. "¿Qué hay de malo en los elementales?" *Nada,* siempre que estén en su contorno habitual, pero lo más probable es que molesten en un círculo. Su poder para escudriñar las imágenes visualizadas por las personas y su hábil mimetismo pueden ser engañosos; pero poseen poco sentido de la apariencia humana y su ansia de actividad energética que sobrepasa la de un espíritu humano, les traiciona fácilmente.

No pierda el tiempo comprobando que su ruidoso o violento invitado es realmente un elemental; si *alguna* entidad se vuelve demasiado turbulenta o causa distracción o molestia a los miembros de su círculo, pida a esta entidad la primera vez que se comporte bien o que se vaya; si hay una segunda vez, en este caso debe ordenarle que se vaya. En cualquier caso, diríjase también a los Guías y pídales ayuda —no deberían haber dejado que esto sucediera—.

A veces también, es probable tener problemas con espíritus que no saben dónde están o qué es lo que deben hacer. Este es el caso frecuente cuando la muerte ha sobrevenido de repente y sin haberse dado cuenta del todo. Puede encontrarse con una persona triste que se pregunta por qué ninguna persona de su familia le habla desde que fue atropellada por un coche. Necesita entender que estos no le ven ni le oyen; se le puede aconsejar, por ejemplo, que les hable mientras están dormidos. O puede usted encontrarse con los espíritus exuberantes, muy probablemente varios juntos, que acaban de darse cuenta de su estado incorporal y cuya primera reacción es imaginar todas las bromas que pueden gastar.

Comparativamente, sin embargo, estos incidentes no son ordinarios y la mayoría de los incidentes que se desarrollen en una sesión serán fáciles de resolver. Los muertos, después de todo, no son muy diferentes de sus equivalentes encarnados.

Sobre todo, los que combinan prácticas espiritistas con el programa de desarrollo síquico dado en este libro, no deben tener miedo de las peores clases de experiencias de las que a veces oímos que acosan a los miembros del círculo. La salud espiritual, mental y síquica del que practica regularmente el Sistema Tabor y la Reflexión en la Unidad Sico-física es demasiado robusta y equilibrada como para atraer o dar entrada a entidades dañinas.

Consideración honesta del espiritismo

Tanto si está totalmente resuelto a tomar en serio su desarrollo espiritista, como si siente que le gustaría conocer más acerca de éste, lo mejor que puede hacer es asistir a dos sesiones —una pública y otra privada— dirigidas por el mejor médium profesional que pueda localizar. Y esto, no sólo por el interés de ver cómo se hacen las cosas y obtener el sabor de una actividad espiritista bien dirigida. Esto es

importante y debería darse cuenta de ello, pero todavía más importante es el hecho de que algunas formas de siquismo son "contagiosas" —son hasta cierto punto transferibles, o al menos pueden intensificarse con contactos con una persona competente—. Si al principio descubre que ha adquirido usted alguno de los manierismos de estos médiums no se preocupe, pronto desarrollará su propio estilo y lo importante, como en natación, es haber empezado.

PERO ¿ES EL ARTE DE LOS MÉDIUMS LO QUE PARECE SER? ¿QUE AFIRMA LA POSTURA ESPIRITISTA QUE ES?

No es ésta una pregunta sobre "médiums fraudulentos". Los médiums fraudulentos existen y una clase muy problemática de personas lo son; porque es también un hecho conocido que cualquiera que utiliza los mecanismos correctos puede en alguna ocasión dar un "mensaje verdadero", lo mismo que a cualquier usuario de la carretera que se dirige por el camino correcto se le puede pedir en caso de emergencia que lleve algún mensaje importante. Generalmente, aquéllos parecen estancarse en la etapa de desarrollo de "levántate-y-anda".

Nuestra pregunta es: ¿Qué hacen realmente los médiums auténticos?.

Sabemos que en las comunicaciones o manifestaciones que tienen lugar en un circulo espiritista, gran parte de la energía y de la sustancia astral provienen en cualquier caso del médium y de otros miembros del círculo. Esto ha sido reconocido ampliamente. Sabemos también que cuando un espíritu habla a través de un médium, no sólo la sique y las cuerdas vocales del médium afectan el resultado, sino que frecuentemente también su propio temperamento y forma de hablar se ven implicados.

Es difícil que un escéptico acepte estas últimas peculiaridades, pero no han de resultar forzosamente de un fraude o de un "desdoblamiento de personalidad". Lo que se afirma, después de todo, es que el espíritu toma posesión de la *totalidad de una persona viviente* como instrumento y que en los estados leves de trance ni siquiera ésta es poseída totalmente. Lo que sucede es que el espíritu contacta con el médium, en el nivel de la sique que es más accesible a la telepatía: el inconsciente emocional e instintivo. De aquí que el flujo de comunicaciones que aflora a la consciencia siga los mismos "canales" y tome las mismas formas que las ideas propias del médium; excepto que el trance, como el estado de sueño, limpia el camino de gran parte del racionalismo obstructor.

Existen algunas evidencias notables que apoyan esta explicación. He aquí un breve ejemplo de una famosa serie de comunicaciones en las que los espíritus se identificaron como investigadores síquicos muertos. Uno de los médiums receptores "recibió" la palabra griega *Tanatos* (muerte) que estaba totalmente fuera de su conocimiento.

Si el médium hubiera conocido esta palabra subliminalmente —esto es, que la hubiera oído alguna vez y la hubiera almacenado inconscientemente, como hacen los niños algunas veces con palabras extrañas—, hubiera podido captar probablemente la palabra en sí misma de manera correcta, pero la hubiera empleado en un contexto equivocado; en su lugar, la palabra fue utilizada correctamente, pero su primera pronunciación fue *Sonatas y* después la corrigió. (El médium estaba escribiendo automáticamente; una forma de actuar como médium en la que se deja a la mano con un lápiz o una pluma que se mueva sobre un pedazo de papel sin guiarla ni vigilarla.) Esta palabra, previamente desconocida y pronunciada al principio de manera incorrecta y que surgía directamente de un contexto académico, formaba parte de una red de mensajes intrínsecamente inter-relacionados, todos ellos calculados para mostrar que no eran el producto de la mente de ningún participante encarnado.

En la actualidad estamos aprendiendo más sobre los estados alterados de consciencia; la idea de diferentes personalidades dentro de una personalidad individual que emana de diferentes componentes de la sique parece menos extraña que en el pasado. En algunos casos y sin duda alguna, la información ha provenido de una personalidad diferente de la acostumbrada en el médium, *pero perteneciente todavía al médium.* Y dado que todos nosotros somos fundamentalmente capaces de telepatía, telekinesia y de predicción (por no nombrar sino unas pocas potencialidades), esta personalidad hipotética podría producir algunos fenómenos asombrosos.

Y todavía, a pesar de tales posibilidades de la naturaleza humana encarnada, mucha gente está convencida de que hay más en la comunicación espiritista. ¿POR QUE?

En último caso, el veredicto pertenece a los que reciben la comunicación del espíritu. La piedra de toque es el *reconocimiento.* No hay nada concluyente en los avisos sobre peligros del médium al Sr. X en nombre de su padre: es más probable que el médium tenga facultades proféticas que no el padre del Sr. X que nunca fue conocido en su vida como vidente. Pero si algo choca al Sr. X en el estilo del mensaje o si una personalidad global aparece y el Sr. X afirma con convicción "Este es mi padre", esta afirmación es inatacable.

No es que los que han muerto no hayan cambiado nada. En un sentido sutil, inevitablemente han cambiado: *están verdaderamente en un "estado alterado de consciencia".* Pero esto hace solamente que nuestro sentido del reconocimiento sea más definitivo e inconfundible. Esto puede ocurrir más bien como ocurre en la vida terrestre: si nuestros amigos están como siempre les hemos conocido, nuestro reconocimiento no puede ser nunca un acto consciente. Pero si Luis se ha dejado crecer la barba y Ester llega con un nuevo peinado y sus vestidos son diferentes, reflexionamos, y, *sí, desde luego,* ¡éstas SON las personas que siempre hemos conocido! El perfume preciso, las maneras de una personalidad, son cosas que no podemos expresar nunca con palabras o probar, pero no por ello dejamos de reconocerlas de manera segura. Podemos percibir diferentes facetas de la personalidad en diferentes períodos de tiempo, pero su identidad es constante.

Y esto es y ha sido siempre, en todas las culturas en que han existido los médiums, su principal fuerza mayor y beneficio. Consejo, curación, clarividencia, bendición, se encuentran habitualmente en el culto a los muertos, pero no son sus puntos principales. Es verdad que no se puede proporcionar una gran sabiduría sobre este tema y que la "supervivencia" demostrada no puede probar la inmortalidad; pero para muchas personas un pequeño paso es suficiente. Lo que se busca, y se atesora cuando se encuentra, es esta gema brillante de reconocimiento; el conocimiento de que la gran transición ha conservado a aquéllos que amamos de manera que pueden todavía reconocernos y nosotros a ellos.

ACTA DE LA SESIÓN

Nombre del grupo

Fecha

Nombre del líder

Hora del comienzo

Hora del fin

Incienso

Música

Luz

Canciones

Recordatorio del desarrollo de los actos:

1. Sistema Tabor para todos.
2. El líder pronuncia el deseo e invoca las bendiciones y la protección.
3. Música, canciones, despertar de la energía, etc.
4. Comunicaciones.
5. Clausura con acción de gracias y bendiciones.

Guías

Médium (s)

Comunicaciones:

Fenómenos:

Notas:

Punto de Control

6

* Si desea usted utilizar métodos espiritistas para obtener un máximo de eficacia conserve su programa básico de desarrollo síquico.
* Planifique su sesión para que dure por lo menos una hora, incluso cuando usted y su grupo son principiantes.
* Un trance leve sobreviene a los miembros del círculo como resultado de estar relajadamente sentados y de dejar a la mente tranquilizarse, junto con el "ambiente" del círculo, la unidad síquica del grupo y el propósito conocido de la sesión. (El trance leve puede no ser reconocido por el sujeto mismo o por los otros.)
* El líder del grupo debe permanecer atento y plenamente consciente de todos los actos.
* Durante la sesión deben hablar sin reflexionar todos los que se sienten impulsados a ello.
* Nadie debe intentar entrar en trance profundo. Si se da un verdadero contacto, el trance profundo puede sobrevenir.
* Los "Guías'' son espíritus que cuidan el círculo o a sus miembros particularmente; usted irá conociéndolos paso por paso. Deben permanecer vigilantes, como por ejemplo, respecto a los espíritus que son admitidos y ayudarán y darán consejo al máximo de sus capacidades. Pero recuerde siempre que no son omniscientes y que la responsabilidad final permanece en el líder encarnado.
* Para suscitar más energía en el círculo en cualquier momento es conveniente pedir un simple cogerse de manos por dos o más minutos.
* Aumente también la energía disponible mediante el uso de:

  Incienso (varitas o conos)

  Canciones adecuadas

  Luz roja (experimente también con luz azul).
* Clausure el círculo simple y cortésmente y asegúrese de que todos vuelven a su estado normal de consciencia.
* A veces pueden surgir problemas en el círculo, pero usted y su grupo tienen dos poderosas protecciones: la ayuda que tienen derecho a esperar de sus Guías y, sobre todo, el poder que les otorga su propio programa de desarrollo síquico.
* Si puede hacerlo, vaya a una sesión privada y a otra pública dirigida por el mejor médium que pueda encontrar. La experiencia le será útil para ponerle en armonía con las técnicas y actitudes espiritistas.

Puntos de Estudio

7

1. La radiestesia, como cualquier otra facultad síquica, es una facultad innata en todos y funciona en el nivel instintivo-emocional.
   a. La facultad de radiestesia se convierte en actividad, mediante una absorción de la atención, que inhibe la función directriz de la mente racional.
   b. El equipo utilizado, como ocurre en la mayoría de los otros trabajos síquicos, proporciona un punto focal necesario de atención y trata de ampliar y de mostrar la orientación de un movimiento interior.
2. La clave de la radiestesia se encuentra en los niveles astrales de la sique y en el universo exterior.
   a. Las fuerzas que encuentra el radiestesista y que le conducen a su meta pertenecen al mundo astral.
      1. Por ello el radiestesista puede encontrarse con "permanencia" —las impresiones astrales de algo que no existe ya en el plano material—.
      2. De la misma manera, el mundo astral contiene impresiones de la "configuración de cosas por suceder", que pueden confundir al radiestesista.
   b. En todos los casos, es el "equivalente astral" lo que encuentra el radiestesista-el de los objetos materiales que existen en el presente y las prefiguraciones de objetos futuros-.
3. El movimiento del instrumento del radiestesista es producido por una forma de telekinesia, que es dirigida por la mente inconsciente del que lo maneja.
   a. El instrumento debe cogerse de una manera precisa.
   b. Es preferible hacerse el propio instrumento, escogiendo los materiales cuidadosamente y dándoles forma con amor y con orgullo, de manera que la imaginación pueda trabajar junto con el instrumento como una expresión de los poderes interiores.
      1. En el texto se describen varios instrumentos y su fácil fabricación, así como su utilización adecuada.
4. Para empezar a desarrollar su facultad de radiestesia es importante que comunique su deseo a su ser astral instintivo-emocional, reconociéndole como la fuente de esta capacidad síquica.
   a. Debe continuar sus ejercicios de meditación, sus cambios de dieta y estilo de vida, sus contactos con los mundos de la naturaleza, humano e interior.
5. La radiestesia auténtica implica:
   a. La "pista" —una pequeña muestra o prenda de lo que se está buscando—.
   b. La "auto-programación".
      1. Teniendo la "pista" en su mano, enfoque su mente y sus emociones sobre la realidad total que está buscando, viéndola en su mente y sintiendo el bien que provendrá de aquélla.
      2. Después coja el instrumento de búsqueda y "háblele". Haga que se vuelva "vivo" para usted: es su compañero y va a guiarle a su meta.

c. Lleve la "pista" en un bolsillo adecuado, mientras actúa, de esta manera las vibraciones sutiles de aquélla establecen una afinidad con el objeto que está usted buscando.

d. "Escuche" al instrumento conforme trabaja usted con él: es el representante de su propio ser astral, comunicándose con usted por medio de un lenguaje de signos.

   1. Necesitará usted descubrir el "código" de los movimientos que expresan el significado de estos.

e. Enfocando su atención sobre el instrumento, que está cogiendo de la manera particular requerida, y "escuchándolo", todo trabaja en el sentido de inducir un especial estado alterado de consciencia, durante el que la consciencia ordinaria que está estrechamente vinculada al mundo material se adormece y el ser astral —vinculado al mundo astral— aflora a la superficie.

   1. El nivel astral de la sique puede experimentar el nivel astral de cualquier cosa que le afecte: es por esto por lo que utilizamos la pista.

6. De la misma manera que utilizamos la pista para representar el objeto buscado, podemos sustituir el área buscada —sobre el que se va a efectuar la búsqueda- por un mapa, o localizar los objetos o a las personas buscadas utilizando un péndulo como instrumento.

   a. De una manera similar, un muñeco o una fotografía pueden representar a la persona en cuestión y con el péndulo podemos localizar una herida o un foco de enfermedad de dicha persona.

7. Como para las otras capacidades síquicas, la práctica es importante, y los juegos descritos en el texto son buenos puntos de arranque para desarrollar la necesidad básica que forma parte de la radiestesia.

Una Búsqueda en dos Mundos

7

Existen algunas cosas, como existen algunas personas, cuya reputación ha sido agrandada por sus enemigos mucho más de lo que sus amigos hubieran podido nunca soñar hacerlo. La motivación de estos enemigos es generalmente la vanidad, el miedo o ambos; lo que no pueden explicar ni derrotar, lo que temen, lo hacen enorme y misterioso.

La radiestesia es una de las actividades que han constituido el objeto de este indeseable griterío. Ciertamente es ésta una de las facultades más valiosas y a veces ofrece resultados cuya exactitud y alcance asombran al neófito; pero no es "increíble" ni "sobrenatural", ni ninguno de los epítetos que le han sido atribuidos por los escépticos. Es una de las cosas más "naturales" que puede hacer el ser humano, y que pertenece al dominio de los niveles vitales de nuestra existencia sub-racional.

Lo más frecuente es que la persona que busca agua, minerales o cualquier otra cosa por este método, utilice un péndulo o una varita como indicador; pero estas cosas, como las agujas del reloj, son útiles solamente para ampliar y mostrar la orientación del movimiento interior.

Existe un cierto número de radiestesistas que, incluso sin dichos indicadores, experimentan movimientos convulsivos corporales cuando detectan cualquier objeto buscado. Muchos más experimentan sensaciones de temblor o quemazón en diferentes partes del cuerpo; ninguna de estas reacciones es provocada por la consciencia de la presencia del objeto, ya que muchos ejemplos demuestran de manera inconfundible que la reacción precede a su interpretación.

James A., por ejemplo, una persona conocida personalmente por los autores, nunca se pensó a sí mismo como un buscador-de-agua. Tal posibilidad no le hubiera interesado mayormente y no tenía razones para imaginarla hasta que ciertas circunstancias dolorosas le llevaron a descubrir su talento.

Para empezar, sufrió una caída grave y se partió un par de costillas inferiores. Estas le fueron curadas normalmente y volvió a sus ocupaciones ordinarias. Como sucede inevitablemente con huesos fracturados, y como esperaba, sufrió una serie de molestias; lo que le preocupaba cada vez más, fue el hecho de que cuando se movía alrededor de la casa, experimentaba de vez en cuando violentas punzadas de dolor en las costillas reparadas y que esta experiencia particular no parecía disminuir a medida que pasaba el tiempo.

Volvió para hacerse un examen médico, pero no apareció ninguna causa médica para estos dolores. Al final, cuando explicó que aparte de punzadas ocasionales cuando viajaba, todos sus dolores se producían al pasear desde la fachada de su casa hasta el fondo y viceversa, se le sugirió pasar un examen siquiátrico.

Entonces su mente fue la inspeccionada por fuera y por dentro, también sin resultados inmediatos. El siquiatra, sin embargo, era un hombre inteligente y puesto al día, que comparaba cada hecho que le llegaba, hasta que, al final encontró por este método una clave.

Entre la masa de detalles desordenados que recogió de James con la esperanza de que algunos de ellos fuera útil, en alguna parte había una afirmación de que James atravesaba sus peores momentos de dolor cuando pasaba frente a una grieta de la pared del recibidor. De nuevo se cernió la evidencia sobre asociaciones negativas con grietas en las paredes, pero no había nada más. Así, el siquiatra

empezó a considerar otra manera de ver el hecho. Las costillas de James A. doliendo y la grieta en la pared estaban relacionados, *¿cómo?*

¿Por qué estaba la grieta ahí? preguntó a James.

Porque la casa había sido construida en el centro.

¿Por qué se había construido la casa en el centro?

Investigando este hecho. James descubrió la existencia de una corriente subterránea de agua que siempre había ignorado. Así pues, sus costillas inferiores se movían cada vez que cruzaba este agua oculta; y como se habían fracturado, le dolían enormemente. Así, James resultó un buscador-de-agua innato que tampoco lo sabía.

En realidad, como cualquier otro talento síquico, *la facultad de radiestesia es innata a cada persona* hasta cierto punto, aunque de nuevo, como en otras facultades, algunos individuos la tienen en un estado más desarrollado que otros. Experiencias como las de James A., sin embargo, llevan a la gente naturalmente a preguntarse en qué consiste realmente esta misteriosa facultad llamada radiestesia y qué características nos capacitan para identificar su naturaleza y los medios de cultivarla.

Una hipótesis favorita de los que desean parecer científicos sin examinar la evidencia por sí mismos y que tiende a ser aplicada a una serie de temas incluyendo la radiestesia, es la del "movimiento muscular inconsciente". La idea consiste en que la mente inconsciente de la persona que busca, determina (de algún modo) la respuesta a la pregunta, o la dirección del objeto de la búsqueda, y transmite a los músculos a través de los nervios una serie de impulsos extremadamente sutiles, como resultado de los cuales aquéllos producen los movimientos apropiados. Aparte del hecho de que James A. (por ejemplo) no estaba buscando nada ni formulando ninguna pregunta, no es fácil al principio contradecir esta hipótesis: sin embargo, descubriremos que la verdadera causa del movimiento del cuerpo y/o del instrumento es totalmente diferente.

Las claves de la radiestesia han de encontrarse en el plano astral de la sique y en el del universo exterior:

1. La radiestesia es una facultad del nivel instintivo-emocional (astral) de la sique, convertida en actividad mediante una completa absorción de la atención que inhibe la función directriz de la mente racional. Es ciertamente un estado alterado de consciencia, aunque no sea reconocido generalmente como tal.

   Qué nombre se le dé a tal estado no tiene importancia. Intente, por ejemplo, hablar a una persona ocupada en alguna tarea creativa o a un matemático o físico que esté resolviendo algún problema abstracto, o a un niño que esté construyendo un castillo con piezas de juguete, o a una pareja de enamorados soñando sobre el futuro. *Probablemente* no podrá usted comunicar con ninguno de ellos, incluso si le responden sensatamente, es posible que no recuerden más tarde nada, como las personas a las que *se habla mientras se han despertado momentáneamente.* El estado de radiestesia está muy cerca de estos estados y el instrumento ayuda a entrar en este estado al proveer el punto focal de atención necesario.

2. La radiestesia es dependiente del mundo astral respecto a las impresiones que conducen al radiestesista a su meta. Aunque su búsqueda se centra lo más frecuentemente sobre algo del mundo material, las fuerzas que se encuentran y que indican la dirección de la meta, *no pertenecen al mundo material (como* lo *es,* por ejemplo, la influencia del norte magnético sobre una brújula), *sino al mundo astral.* Esto se demuestra por algunas peculiaridades en el modo en que

operan estas fuerzas.

Un buen radiestesista posee un alto récord de descubrimientos exactos y mientras esta exactitud sea mantenida, no tenemos ninguna posibilidad de mostrar de dónde proviene la información; pero todos se equivocan algunas veces y muchos errores cometidos por radiestesistas son muy instructivos al respecto.

"Permanencia"

Un tipo de error se comete tan frecuentemente que los radiestesistas han acuñado una palabra a causa de él: *permanencia.* En términos simples significa "la tendencia de las condiciones a permanecer". *Los radiestesistas tienden a captar impresiones de objetos que ya no están como si estuvieran todavía allí',* un radiestesista que busca un edificio puede fácilmente, por ejemplo, localizar el sitio donde ese edificio se encontraba antes. El instrumento podría reaccionar de tal modo que podría indicar no sólo el plano de los cimientos (que todavía podrían estar físicamente presentes, aunque no fuera más que como alteración en el suelo), sino también el peso y peculiaridades de altura.

En ese momento, ese edificio no está allí para ser medido *—en el mundo material—.* Todo lo que "permanece" y que puede dar a través de la radiestesia algunas reacciones como las de un edificio sólidamente existente, *está en el mundo astral.*

Además de las configuraciones de las cosas del pasado, el mundo astral contiene también "la configuración de cosas venideras", y a veces, estas imágenes pueden también confundir el escenario del radiestesista al principio; estas configuraciones no son más reconocibles en sí mismas que los vestigios del pasado.

¿Por qué no puede el radiestesista distinguir esos fantasmas astrales de los objetos materiales que está buscando? Porque en el mundo astral, junto con estas persistentes marcas del pasado y preconfiguraciones del futuro, *existe también el equivalente astral de todo lo que existe en el presente en el mundo material; y* es de ESTE EQUIVALENTE, y no del mundo material en sí mismo, de lo que la naturaleza instintivo-emocional del radiestesista es consciente. Este área de la sique que está dentro de nuestro nivel *astral, percibe su mundo análogo lo mismo que nuestros sentidos físicos perciben los suyos.* Mediante algunas técnicas síquicas, se trae a la consciencia la percepción astral en lugar de ella, en la radiestesia ésta se señala mediante movimientos. *Pero de vez en cuando estas señales son apropiadas para ser provocadas por las imágenes astrales del pasado o del futuro, exactamente como lo son normalmente por los equivalentes astrales de los objetos materiales presentes.*

3. La radiestesia depende del nivel astral de la sique para el movimiento impartido al instrumento: no a través de los músculos, sino directamente.

   ESTE MOVIMIENTO ES PRODUCIDO POR UNA FORMA DE TELEKINESIA: TELEKINESIA DIRIGIDA POR LA MENTE INCONSCIENTE DEL AGENTE Y NO, COMO EN EL CASO DE LA TELEKINESIA ORDINARIA, POR LA MENTE CONSCIENTE.

   La hipótesis mencionada previamente de los "movimientos musculares inconscientes" no resiste los hechos; he aquí algunos que ignora totalmente:

   Se sabe que a las personas que utilizan un instrumento de radiestesia con la forma de lazo o de horca (estos serán descritos en la siguiente sección de este capítulo) les salen ampollas en los dedos y en las palmas de las manos e incluso

heridas, en algunas circunstancias, cuando el instrumento se mueve violentamente y tratan de mantenerlo bajo control. En este momento, el instrumento se está moviendo claramente en contra de sus músculos y no con ellos. Tampoco es un ejemplo de mano que actúa contra mano, ya que cuando el lazo o la horquilla dan vueltas, *se mueven en la misma dirección contra las dos manos,* además, cuando el radiestesista utiliza "barras en ángulo", cada mano sostiene una barra por separado y por lo tanto la acción de las manos entre sí no sería posible, y sin embargo la violencia del movimiento es a veces igualmente enorme.

Así, para protegerse de las heridas en las manos, que podrían ser especialmente desagradables en el caso de barras metálicas, a las personas que utilizan este tipo de equipo, les ponen unos "mangos" dentro de los cuales las barras pueden girar casi con total libertad. Ningún movimiento de éstas, excepto un leve balanceo de las manos hacia un lado u otro, puede ser producido por movimiento de las manos que no sea visible, bien conscientemente o de otra manera.

Por añadidura, como se señaló en el capítulo 3, la fuerza telekinésica se caracteriza por el hecho de que la distancia ejerce una apreciable diferencia sobre su acción. Este es también un hecho visible en radiestesia.

Equipo

Algunos buscadores de agua o de metales no utilizan ningún equipo. Las influencias que les guían hacia lo que buscan son sentidas en su cuerpo físico, bien como un movimiento de los huesos —como descubrió James A.—, bien como sensación de calor en las innumerables terminaciones de los finísimos nervios de las plantas de los pies o de las palmas de las manos.

Estas personas nunca han tenido, o han conseguido desprenderse de la tendencia de la consciencia racional a impedir a la naturaleza instintivo-emocional señalar físicamente sus descubrimientos. Son capaces de actuar casi tan espontáneamente como lo hace un animal sediento (o incluso una planta) hacia el líquido mantenedor de la vida. Para la mayoría de la gente civilizada, sin embargo, la instrumentalidad del equipo es un factor importante de éxito. Este proporciona a la consciencia su necesario punto focal.

Con independencia de la clase de equipo que utilice, debe usted sostenerlo de una manera particular, de una manera muy cuidadosa, y debe mantener su atención sobre él en cada instante, fijándose de qué modo se mueve y qué puede querer indicar.

Clases de instrumentos para la radiestesia

La importancia de su equipo en esta actividad no significa que tenga que ser costoso o muy elaborado. Existe un viejo refrán que dice que un mal trabajador culpa a su herramienta; también es verdad que un buen trabajador no empezará su trabajo sin herramientas de las que pueda estar orgulloso —¡incluso si es el orgullo de ser capaz de utilizar un equipo tan primitivo con habilidad y eficacia!—.

Así pues, fabrique su propio equipo, elija sus materiales cuidadosamente y déles forma con amor, y sobre todo obtenga *algo con lo que su imaginación pueda trabajar,* un instrumento de expresión de sus poderes interiores.

Las formas posibles de instrumentos para la radiestesia, además del péndulo, incluyen las barras en ángulo, el lazo de bejuco fuerte o de caña flexible, la tradicional horca de madera, y piezas en forma de V o de Y hechas de material

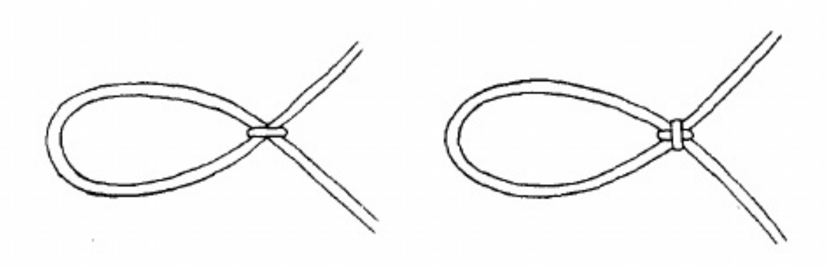
sintético (entre ellos el nylon es quizá el mejor, por ser a la vez flexible y resistente) -¡recuerde la experiencia de James A. con sus propias costillas!-, algo parecido es lo que está usted buscando, fino, que se pueda doblar, en parte fijo y en parte libre de movimientos.[7]

1. Las BARRAS EN ÁNGULO son fáciles de hacer. Necesita usted dos pedazos de alambre (de acero flexible o cualquier otro metal adecuado), suficientemente grueso como para que conserve la forma y suficientemente flexible para que pueda ser doblado sin partirse: cada pedazo de unos cuarenta centímetros de largo. Doble cada alambre en ángulo recto, aproximadamente a un tercio de su longitud total, así uno de los lados del ángulo tendrá unos trece centímetros y el otro veintiséis. No importa que las dimensiones sean exactas pero sí es importante que las dos barras una vez terminadas sean lo más idénticas que pueda usted hacerlas. *Asegúrese de que los lados de trece centímetros estén lisos y no tengan nudos, puntas o ángulos agudos, ya que es la parte que estará girando cuando los agarre al usar las barras.* Si lo desea puede ponerles "mangos", que resolverán en gran parte este problema; pero aún así, necesita asegurar que las barras puedan girar sin dificultad dentro de los mangos.

   Estos mangos son simples tubos de cartón o plástico, un poco más cortos que los lados de trece centímetros sobre los que deben ir ajustados, y suficientemente anchos como para permitir el libre movimiento de las barras, al mismo tiempo que son adecuados para ser asidos. El final de lado de las barras debe ser aplastado o torcido o ensanchado de alguna manera para impedir que los mangos se salgan.

2. EL LAZO DE BEJUCO O CAÑA se hace de un pedazo de rama vegetal resistente y flexible de unos sesenta y ocho centímetros de largo; debe atarse de manera segura con cuerda fina o un hilo fuerte sintético, en dos fases como se indica a continuación.

   El lazo y las dos puntas deben mantenerse firmemente personalmente o de manera mecánica, mientras se ata el lazo de manera segura como muestra la figura 1 y después una vez más como muestra la figura 2.



7 * Existen muchos libros sobre radiestesia, de la mayoría de los cuales puede sacarse algo útil o estimulante. Señalamos los siguientes títulos, no por excluir otros buenos libros sobre el tema, sino porque estos dan detalles de una gran variedad de instrumentos y de técnicas: Techniques of Swingrod Dowsing, de Bill Cox (publicado por "Forces", Santa Mónica, California) 1977; Dowsing for everyone, de Harvey Howells (Stephen Green Press, Brettleboro, Vermont) 1979; Modern Dowsing, de Raymond C. Willey (Esoteric Publications, Sedona, Arizona) 1975.



3. LA HORCA DE RADIESTESIA tradicional presenta la dificultad inicial de encontrar una rama adecuada para cortar. Son muy buenas las ramas del avellano, del sauce y de los árboles frutales porque conservan su elasticidad y no se secan haciéndose quebradizas demasiado pronto tras ser cortadas; pero el avellano y el sauce son conocidos por tener una longitud recta suficiente en las ramas entre los nudos, lo que no es siempre el caso de los árboles frutales. Necesita usted que la horca tenga al menos veinticinco milímetros de diámetro, y dividir en una horca simétrica que puede disponer en dos dientes iguales de unos doce a veinte centímetros de longitud. Al preparar su rama como una horca de radiestesia, haga las puntas tan suaves y limpias como pueda, ya que al utilizarla éstas girarán en sus manos. Pero no quite la corteza, si no, rápidamente la madera se secará, se volverá rígida y la vara no responderá. Cuando haya dispuesto la horca según sus necesidades, funda las puntas de algunas velas en una lata y, mientras mantiene la cera a alta temperatura, introduzca por turno cada una de las puntas de la horca de madera cortada en la cera fundida. Déjelas el tiempo suficiente para que la madera se remoje en la cera y después remueva. Cuando se seque la cera absorbida, servirá para cerrar la punta y para facilitar que la horca conserve su humedad y flexibilidad. Si por alguna razón no puede utilizar

la cera fundida, utilice aceite de maíz, de oliva o mejor aun aceite de linaza, calentado para remojar y cerrar las puntas de la horca.

4. El siguiente tipo de instrumento de radiestesia que debe mencionarse es la HORCA DE MATERIALES HECHOS POR EL HOMBRE. (El listón de madera puede ser incluido aquí también.) Merece la pena probar cualquier material recto resistente, ligero y flexible; algunos son excelentes. Dos indicadores de plástico, por ejemplo, pueden cumplir bien el objetivo.

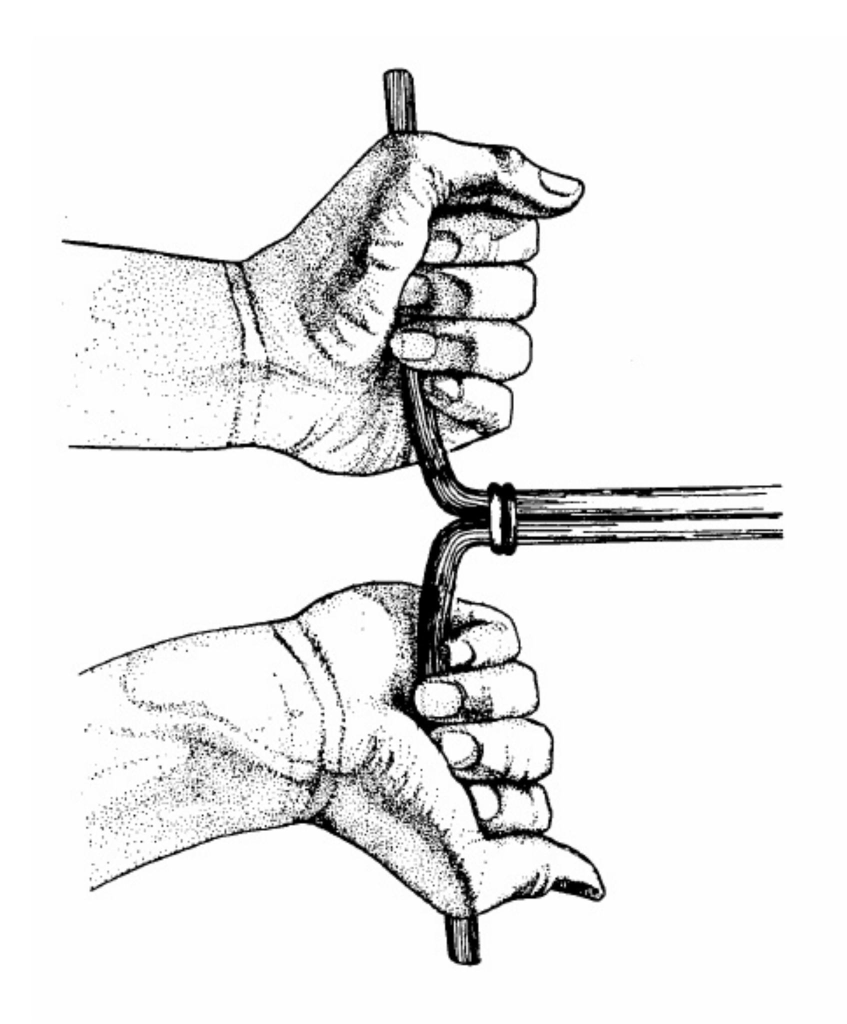
   A muchos tipos de varillas o de barras no es necesario darles forma de V o Y; puede que tenga que cortar una longitud conveniente —alrededor de cincuenta centímetros— más o menos de acuerdo con el volumen y la proporción general, pero no hay que darle más forma. Colóquelas una al lado de la otra y, comenzando por una punta, refuércelas o átelas juntas, a lo largo de dos tercios o tres cuartos de su longitud, a su elección. Incluso si las dos piezas son pegadas de manera segura, sigue siendo una buena idea ponerles unas vueltas de hilo fuerte o de alambre para atarlos en el punto que sufrirá mayor tensión: es decir, en la juntura de la sección pegada con las puntas que han quedado libres. Para utilizar después el instrumento, simplemente tome cada una de las puntas libres en una mano y las separa, como se describe más adelante.

5. Sorprendentemente, el tipo de instrumento de radiestesia a incluir aquí es una elección minoritaria: LA VARITA SIMPLE. Puede ser de cualquier material: madera, metal, sintético, con tal de que sea larga, recta, delgada, flexible y de poco peso. Un señalador de lectura, una antena de radio o de televisión, un bambú fino o, de nuevo, una barra pero esta vez de corte transversal redondo, pueden ser "varitas" aceptables. No desperdicie la oportunidad de hacerse o adaptarse un instrumento de radiestesia de esta forma, probablemente la más antigua; ¡puede que sea usted una de esas personas para las que llega a ser el tipo favorito!

Todos los instrumentos de radiestesia descritos anteriormente funcionan mejor en las condiciones para las que han sido hechos: es decir, debería usted caminar al aire libre. Practicar en otras condiciones puede ser decepcionante y por ello descorazonador, pero no existe ninguna razón por la que no pueda usted "captar los movimientos" a puertas cerradas, al hacer prácticas de sostener el instrumento.

Vaya afuera sin embargo en cuanto pueda, para practicar adecuadamente, y preferiblemente en campo abierto. Si puede usted ir en compañía de un radiestesista experimentado ¡tanto mejor!

El método de utilización de las barras en ángulo se ilustra en la página 196. Al sostenerlas, el pulgar permanece sobre las junturas superiores del índice y detrás de la parte superior del mango; los dedos sólo cogen el mango, así las barras en ángulo pueden girar dentro casi sin fricción.



El lazo y los diferentes tipo de horca se cogen de la misma manera: con uno de los dientes de la horca en cada mano y el lazo o la barra apuntando hacia arriba. Esto debe comportar un cierto grado de tensión en el instrumento (tanto si el instrumento es natural como si es hecho a mano), puesto que las puntas son tiradas hacia fuera de su eje central. Uno de los métodos tradicionales se ilustra en la página 200, pero debería usted experimentar y descubrir cuál es el mejor para usted.

La varita simple posee sus propias particularidades. Cójala horizontalmente apuntando hacia adelante con una mano; habitualmente con su mano más fuerte, pero algunas personas obtienen mejores resultados con la otra. Lo que es interesante es que si su varilla es más afilada por una punta, *debe usted cogerla por la punta más fina y no por la más gruesa.*

Esto le proporciona más tensión y "posibilidad de vibrar".

Comenzar la radiestesia

(1) Ayuda del inconsciente

Cuando quiera comenzar a desarrollar la facultad de radiestesia su principal interés debe ser convencer eficazmente a su naturaleza instintivo-emocional de que esta habilidad *es necesaria.*

Una excelente manera de hacerlo es tomarse tiempo cuando se sienta tranquilo y meditativo; siéntese entonces y *hable* —hable en alto y con toda seriedad— a su ser astral. Salúdelo calurosamente, dígale qué contento reconoce su presencia, cuánto aprecia y valora su asistencia en cada momento; continúe después con las razones por las que aprender radiestesia es necesario para su felicidad y estilo de vida. Dele también la seguridad de que ésta es una nueva facultad en la que su ser intervendrá y obtendrá los medios de comunicar gran parte de su hasta ahora silencioso conocimiento y percepciones. Implíquese en todo lo que diga de la

manera más positiva que pueda, fijándose especialmente en cada uno de los aspectos emocionales de su discurso. Hable dulcemente, con amabilidad, pero con autoridad; sea confiado, para evitar tanto la ansiedad como la frivolidad y exprésese en términos simples porque su ser astral es en algunos aspectos muy infantil.

El dirigirse a su ser astral debe repetirse de vez en cuando, cuando se sienta inclinado a ello. A medida que comience usted a tener éxito en el desarrollo de la facultad y reconozca la parte jugada en ello por su ser astral, su agradecimiento afirmará su cooperación posterior, más eficaz.

Si quiere usted radiestesiar con competencia, continué con sus meditaciones habituales, mantenga su dieta sana y estilo de vida simple, siga adelante con sus contactos en el mundo natural, con el mundo humano y su mundo interior. Estos son factores importantes de todo el desarrollo síquico, pero tienen una especial relevancia respecto a los poderes que estamos tratando en este capítulo.

(2) Antes de emprender la búsqueda

Cuando haya usted hecho su primer instrumento de radiestesia, sea el lazo, la horca, la varita o un par de barras en ángulo, todo lo que puede hacer con él dentro o fuera de la casa es captar el sentimiento de su manejo, cómo se agarra y se lleva este tipo particular de instrumento para su utilización. Para practicar realmente, sin embargo, debe ir al sitio adecuado, en campo abierto. (Si ello no le es posible, al menos por un momento, tiene usted otras opciones, más adelante en este capítulo hay una sección de radiestesia con el péndulo, que puede abrir las dimensiones más emocionantes, sin traspasar el umbral de su casa, y algunos juegos para ayudarle a desarrollar algunas de las facultades que está utilizando en radiestesia y a divertirse con ellas.)

Antes de emprender una expedición de radiestesia debe hacer algunos preparativos. Tanto si es un principiante como si es un experto, necesitará una pista y necesitará *programarse a sí mismo.*

A. La pista

Una pista es una pequeña muestra o prenda de lo que va a buscar: una pequeña botella de agua, por ejemplo, un trozo de cualquier mineral, una moneda, algunas hojas si está buscando una planta particular o, con independencia de lo que esté buscando, el nombre del objeto escrito con caracteres enérgicos en una tarjeta. Estos son algunos ejemplos de posibles pistas; no existe un límite a su diversidad y los radiestesistas hacen a veces gala de una gran ingenuidad para idear prendas que representen con eficacia algo de lo que no han podido obtener una muestra.

B. La auto-programación

Tan pronto como le sea posible antes de emprender una expedición de radiestesia, debe usted pasar un rato solo con su pista y su instrumento de radiestesia.

Tenga la pista en su mano, mientras concentra su mente, y especialmente sus emociones, sobre la realidad total del objeto que va a buscar y sobre la necesidad de encontrarlo. Deje que su imaginación trabaje sobre los diversos aspectos del objeto de su búsqueda, para representárselo lo más vividamente posible. Evoque en su imaginación no sólo todas las buenas cualidades del objeto que busca en sí mismo, sino también todas las ventajas que puede esperar de su hallazgo. Recuerde que su ser astral para el que usted está creando estas imágenes, no está atraído por ideas abstractas, sino por imágenes simples y

directas, por impresiones sensoriales y por las emociones más sencillas.

Cuando considere que ha empleado suficiente tiempo en esto, deje la pista y borre poco a poco de su consciencia la imagen o las impresiones que haya construido, tome entonces su instrumento de radiestesia.

Cójalo varias veces, como lo haría mientras está radiestesiando y háblele dulcemente, de una manera cariñosa y tierna. Dígale cuánto lo aprecia, dígale qué es lo que va a buscar y la gran importancia, la necesidad que tiene de encontrarlo. Considere su instrumento de radiestesia como un ser vivo con el que mantiene una relación de comprensión y de afinidad. Usted y él son compañeros; mientras lo hace, comience a caminar con él hasta que sienta que su vínculo entre usted y él está totalmente activado, que el instrumento está "despierto".

(3) Emprendiendo la búsqueda

Si puede usted, al menos durante sus primeras aventuras de radiestesia vaya con un amigo que haya trabajado en esta facultad, ello le servirá de gran ayuda. En radiestesia como en otros poderes síquicos, cuanto más capacitada sea la persona con la que actúe, mejor le irá. Al mismo tiempo, no olvide que todo el potencial de radiestesia está dentro de USTED y, en todas las circunstancias que pueda, cultívelo con perseverancia.

Además de su *instrumento de radiestesia y* de su *pista,* debe tener con usted en cualquier caso lo siguiente:

un mapa de la zona

algunas herramientas útiles (las apropiadas)

bolígrafo y cuaderno,

así puede localizar, al menos aproximadamente, algún punto en su ruta, tomar notas, conservar un diario, además de ser capaz de recolectar, cavar, medir, tomar fotos, según sea adecuado para su búsqueda.

Lleve la pista en un bolsillo apropiado. Mientras está usted realmente radiestesiando, estará absorto observando su instrumento. Pero su pista estará con usted todo el tiempo, manteniendo sus vibraciones sutiles de afinidad con lo que está buscando y condicionando su actividad de acuerdo con aquéllas. *No necesita usted continuar recordando conscientemente que su pista está ahí, su ser astral sabe que está.* Cada vez que tome un descanso, sin embargo, utilice la oportunidad de sacar su pista, mirarla y tocarla.

Cuando llegue a su punto de partida, no emprenda la búsqueda con prisas. Tómese tiempo para mirar el paisaje y para repasar mentalmente lo que va a hacer. Si nota algunas señales de tensión, cierre sus ojos y haga despacio algunas expiraciones e inspiraciones profundas; después debería estar listo para empezar. Tome control del instrumento y empiece a caminar.

(Cuando tiene usted experiencia, puede obtener alguna indicación inicial del instrumento sobre la dirección. Al principio, la primera elección de la dirección es probable que sea suya, o la de un radiestesista experimentado si hay alguno presente.)

(4) Las primeras señales

Al principio, mientras camina, es posible que no encuentre fácil calmar la mente como requiere la radiestesia. En gran medida, es posible que cualquier sentimiento

agitado sea debido a una auto-consciencia inicial que desaparecerá pronto; pero otra causa puede que sea el hecho de que no sepa usted qué es lo que su instrumento va a hacer ni cuándo. Confíe en él, háblele, póngase a tono con él y póngale a tono con usted *¡Cuando aparezca la primera señal, usted lo sabrá!*

Hasta que aparezca, no estará seguro de si un ligero movimiento del instrumento puede ser una señal o si ha sido causado por un terreno irregular, una brizna de viento, un nervio que salta en su brazo o pura imaginación. Pero cuando ocurre una respuesta real, será inconfundible.

Aparecerá como si una persona ruda e invisible hubiera agarrado el instrumento y estuviera intentando apuntarlo en una nueva dirección o incluso sacarlo de sus manos; o puede que dé sólo un tirón de repente. Lo que es distintivo es el sentimiento de que "otra persona" está causando el movimiento de manera deliberada. Al mismo tiempo justo antes del tirón, es posible que sienta usted un hormigueo "eléctrico" o sensaciones de calor o cambiantes en alguna parte de su cuerpo: las partes más probables son los brazos, la espina dorsal y los pies.

Su siguiente pregunta: *"¿Qué significa esta señal?"*

Si está usted utilizando barras en ángulo, por ejemplo, los brazos largos pueden dar vueltas hacia afuera simultáneamente. Si tiene usted un lazo o una horca, puede insistir en torcer hacia abajo o hacia un lado. O la punta libre de la vara puede hacer círculos a una velocidad asombrosa.

¿Quiere decir "está usted sobre rastro seguro" o "Párese aquí"? ¿Significa, "Tuerza —quizá "Vuélvase"— o "Cave"? La primera vez que reciba usted una señal particular, lo mejor que puede hacer es retroceder un poco y volver de nuevo al punto más despacio. De ello puede resultar que reciba de nuevo la misma señal u otra diferente.

Si no se hace luz sobre el significado del movimiento en esta segunda ocasión, puede de nuevo acercarse al punto en cuestión pero desde un ángulo diferente, o puede preguntar al instrumento si puede expresar el mismo significado con una señal diferente, o puede intentar hacer lo que la señal PARECE que quiere indicar.

En tal situación, dése cuenta de que el instrumento se ha convertido en el representante de *su propio ser astral, y* la intención de su ser astral NO es la de plantearle rompecabezas (a pesar de lo que pueda parecer) sino la de utilizar el instrumento de radiestesia como un medio para establecer un código para HABLARLE A USTED EN UN LENGUAJE DE SIGNOS. Por ello, necesita usted averiguar en una serena reflexión cuál es el significado más simple y natural de este movimiento particular del instrumento para *su ser astral.* Si es posible, esto se hace en el momento; sus primeros experimentos de radiestesia serán más valiosos por disponer de algunos puntos de esta clase que por recorrer kilómetros y kilómetros.

Sin embargo es posible que surja una complicación. Si sus primeras expediciones han sido hechas en compañía de un radiestesista experimentado, es posible que su amigo le haya dicho el significado de cada señal que usted ha recibido del instrumento. De este modo, se le puede dar un "código" completo —el mismo que existe entre su amigo y su instrumento de radiestesia—. Posteriormente, cuando vaya usted solo a radiestesiar, encontrará probablemente que el "código" cambia en algunos puntos particulares. Pronto se convertirá en su "propio código", aquél que se establecerá de manera permanente entre su instrumento y *usted.*

(5) El aspecto inter-personal

Aquí tenemos otro hecho bien conocido. Muchas personas que, por una causa u

otra, tenían realmente dificultad en descubrir y desarrollar su facultad radiestésica, han experimentado un cambio completo de situación, al ser ayudados por algún radiestesista establecido, que colocaba sus manos sobre sus brazos mientras ellas sostenían la horca. Al aproximarse el objetivo buscado, estas personas sentían la horca girar en sus palmas, a veces violentamente.

Normalmente este procedimiento se repitió dos o tres veces y después los aprendices eran capaces de continuar solos sin ayuda.

Este hecho y el mencionado anteriormente del ser astral del aprendiz que adopta temporalmente el código del radiestesista establecido, no son muy sorprendentes cuando nos damos cuenta de qué inter-relaciona están los seres humanos, especialmente cuando comparten una vocación o algún interés común. En lo que concierne a la radiestesia, afortunadamente tiene todo por ganar, porque es uno de los poderes síquicos más prontamente "contagiosos": si algún radiestesista capaz le está ayudando, debería usted pasar rápidamente esta etapa de dependencia y descubrir solo su propia dirección. *Y "su propia dirección" se refiere a algo más que al código de su instrumento de radiestesia".*

La mayoría de los radiestesistas poseen un objeto particular de búsqueda para el que tienen más éxito que para otros, con independencia de su grado general de logros. Pueden ser personas desaparecidas, petróleo, fósiles, o hierbas —¡casi cualquier cosa que el mundo albergue!—. Nadie más que usted puede descubrir su particular aptitud y ello toma tiempo. Al principio, seguirá usted probablemente la especialidad de su amigo, o las necesidades de su zona, o la moda del día (porque, en radiestesia como en las demás cosas, existen modas). Sin embargo, cuando usted *se descubra a sí mismo,* no habrá ninguna duda sobre su "idioma" particular de radiestesiar, su objeto personal y su manera de buscar.

En general, la radiestesia no es una actividad visiblemente social. Mientras se radiestesia, cada persona está necesariamente limitada a la comunicación con su instrumento, representante de su propio ser astral. Si su grupo emprende la radiestesia y si cuando los miembros han adquirido un grado de experiencia suficiente, se organiza una expedición a alguna zona especialmente interesante del campo (para buscar por ejemplo restos arqueológicos, fósiles o minerales, o para trazar una corriente de agua subterránea o una veta de oro, o para encontrar plantas útiles), la diversión social debe limitarse al período de descanso y refrigerio, cuando la radiestesia ha terminado. Sin embargo, la expedición tendrá el alto efecto tonificador de una actividad compartida al aire libre, que aporta a todos los participantes poder síquico mutuamente intensificado.

(6) Exploración mediante el péndulo

A. Una técnica síquica valiosa

Puede usarse el péndulo en el exterior, suspendido de los dedos, con los mismos objetivos, como un instrumento a gran escala de radiestesia. No se recomienda utilizarlo de esta manera, porque en un terreno amplio, puede ser menos preciso para señalar la dirección que los instrumentos más grandes y rígidos y porque una ligera brisa puede interferir su trabajo. A pesar de estas desventajas, ha sido utilizado con notable éxito solo y como instrumento auxiliar. Pero es realmente en trabajos puertas adentro en los que el péndulo realiza su tarea propia; y esta forma distinta de radiestesia, además de ser por derecho propio una técnica síquica valiosa, arroja más luz sobre la naturaleza de la radiestesia en general.

Tanto puertas adentro como en el exterior, si utilizamos el péndulo como instrumento de radiestesia, puede aplicársele la mayoría de la parte anterior de

este capítulo.

Necesitamos un medio de asociarnos con el objeto pretendido de la expedición, y el método de la "pista" (o "testigo") es altamente eficaz. Tanto si se radiestesia con el péndulo o por cualquier otro medio, tener con nosotros algo representativo de lo que busca, y referirse a ello de vez en cuando como algo conveniente, es realmente un poderoso medio de conseguir que nuestro ser astral nos conduzca a nuestra meta, a través del instrumento de radiestesia.

Sin embargo el nivel en el que "operan" tales pistas indica de algún modo, que estamos actuando muy cerca del nivel material, que *la facultad que se está empleando es de hecho una facultad síquica y no una facultad física aunque sea sutil.*

Por ejemplo: suponiendo que estamos buscando una persona desaparecida. Podemos utilizar como pista una prenda de vestir o cualquier otro artículo que pertenezca a dicha persona. A un sabueso dirigido a seguir la huella de alguien se le daría a oler probablemente una prenda u otro artículo. Del mismo modo, ¿estamos a nuestra manera utilizando al radiestesiar una forma ultra-refinada y atenuada del sentido del olfato o de algún sentido físico relacionado?

¡NO! En vez de una prenda de vestir, se nos puede dar una fotografía de la persona desaparecida y aquélla puede ser recién revelada y que la persona no haya tocado ni incluso visto. Pero el parecido es, emocional y físicamente, una pista tan poderosa para guiarnos en nuestra radiestesia como lo pueda ser cualquier prenda.

Los mismos principios pueden aplicarse a un pedazo de campo o a un edificio, sobre los que se tiene que radiestesiar. No es siempre posible una visita; en tales casos el péndulo puede actuar mediante fotografías o con un mapa.

La radiestesia con el péndulo en particular tiene así algunas características principales que pueden entenderse solamente en términos de inter-acción esencial con el mundo astral. Si es usual —como vemos constantemente que es— que un radiestesista entre en un estado de consciencia apaciblemente alterado, al mantener su atención concentrada sobre el instrumento por largos períodos de tiempo, entonces con más fuerza y positivamente se supone que tal estado es inducido al enfocar la atención sobre el ritmo silencioso del péndulo. El estado ordinario de consciencia, con su vínculo poderoso con el mundo material, es efectivamente adormecido, para que nuestro ser astral tranquilo y menos agresivo tenga más libertad para aflorar y hacer efectivo su propio vínculo natural con el mundo astral.

Y, a causa de la naturaleza particular del mundo astral, *un vínculo con él es un vínculo con su totalidad,* de manera que, incluso sin la llamada estrictamente "proyección astral" el nivel astral de la sique puede experimentar el nivel astral de cualquier cosa que le afecte. *De todas formas, en teoría no existe límite a esta posibilidad.*

Este último es un principio que vemos operar una y otra vez en la radiestesia con el péndulo. La gente vacila y anda a tientas respecto a *cómo* la radiestesia mediante el péndulo conduce a hechos desconocidos, hasta tal punto que muy frecuentemente encuentran más fácil denegar el hecho real de que suceda: pero la verdadera dificultad consiste en que estamos intentando ver en términos del mundo material, cuando se trata de una función del mundo-astral, operando a su propio nivel de causa y efecto.

Así, si usted dice que un muñeco de papel representa temporalmente la anatomía de una persona dada, y consigue que su ser astral (el de usted) lo acepte, entonces su péndulo debe indicar en dónde le duele a esa persona, cuando

lo sostiene sobre el muñeco de papel; y lo hará si posee usted el instinto para diagnosticar. O si está buscando un tesoro enterrado y tiene usted un mapa de una isla probable, su péndulo le indicará claramente en el mapa dónde está el tesoro, como se lo indicaría su horca de radiestesia si visitara usted físicamente la isla, (de nuevo, si posee usted el instinto de encontrar tesoros).

ESTAS COSAS OCURREN. Innumerables radiestesistas podrían contar en estas líneas las verdaderas historias de sus incidentes. Sus seres astrales son capaces de profundizar en la realidad, de contactar por medio de un símbolo —la pista—. A veces, el radiestesista tiene la sensación de hacer un contacto y a veces no existe tal percepción; pero en cualquier caso, el péndulo registra la dirección y la localización encontrada por el ser astral.

La única limitación sobre las posibilidades de esta clase es la concepción de nuestro ser astral de lo que implica. Esto es por lo que, si queremos que nuestro campo de encuesta se extienda más allá de nuestros intereses espontáneos e inmediatos, es esencial un fuerte grado de comunicación con nuestro ser astral.

B. Los datos iniciales

Si planea usted algún trabajo a distancia con el péndulo, debe usted obtener mapas, fotografías, diagramas y descripciones verbales. Haga preguntas para llenar cualquier laguna que pueda tener, especialmente lagunas en sus impresiones visuales. *No se preocupe de las cosas que no pueda averiguar,* no es éste un intento sumamente racional de hacer trabajar a su ser astral por ella. Simplemente quiere usted empezar sus exploraciones con los datos más claros posibles para su imaginación.

C. Buscar una persona desaparecida

Sin embargo, si es una persona lo que usted busca, quiere usted una imagen vívida de esta persona; no sólo una fotografía, sino también una idea clara de su personalidad, voz, intereses y todo lo que pueda hacer a esta persona "presente" para usted. Necesita usted asociar fuertemente estas cualidades con la fotografía u otra pista.

También necesita un mapa a gran escala del área en la que dicha persona ha desaparecido. Puede necesitar también un mapa de otra área si existe una fuerte presunción de que la persona haya podido ir allí, pero si no, hará mejor en la mayoría de los casos en trabajar con un solo mapa, al menos que y hasta que consiga una indicación de la dirección, o datos nuevos. Extienda primero el mapa sobre una gran mesa plana y tenga a mano su pista y cualquier foto u otra posesión de la persona, preferiblemente en una mesa pequeña.

Antes de empezar a radiestesiar, prográmese a sí mismo. Mire el mapa y advierta sus principales accidentes; use su imaginación para verlo como una extensión real del terreno visto desde un avión o un helicóptero. (Utilizará usted de nuevo este concepto al radiestesiar; así pues, vaya acostumbrándose desde ahora lo más que pueda.)

Tome su pista, desvíe suavemente su atención del mapa y empléela en hacerse una imagen de la persona. Trabaje con la realidad de la persona; imagínesela enfrente de usted. Esta persona sonríe, se mueve, habla; oye usted el sonido de la voz. *No escatime su tiempo en construir esta imagen de la persona:* no podrá usted hacerlo en el mismo grado mientras radiestesia, necesita mantener asociado tan fuertemente como pueda el “sentir” a la persona con la pista.

Cuando haya empleado suficiente tiempo con la pista, póngala aparte y tome su

péndulo. Acarícielo, caliéntelo con sus manos, dígale algunas palabras de saludo amistoso y después suspéndalo entre sus dedos. (Es mejor poner su pista cerca de la mano que *no* va a utilizar para el péndulo.) Háblele al péndulo acerca de la persona desaparecida y por qué es necesario encontrarla. Recuerde darle las razones emocionales más que las racionales, y en algún momento deje que su mano libre se pose sobre la pista, mientras habla delicadamente al péndulo.

Después, lleve el péndulo a lo largo del mapa suavemente y sin prisas, de manera que cuelgue justo encima del sitio de donde desapareció la persona. (Si existe alguna duda sobre los detalles, escoja la casa de la persona como punto de partida.)

Así suspendido, su péndulo tomará una oscilación direccional, quizá al principio o quizá tras una pausa. *(Por supuesto, no visualice el péndulo oscilando.)* Como existen dos finales de la oscilación —los puntos de retorno— puede que tenga usted que comprobar cuál es la dirección que el péndulo quiere indicar. Si no tiene usted una técnica para comprobar este punto, intente lo siguiente:

Lleve el péndulo suave y uniformemente al punto sobre el que acaba uno de los lados de la oscilación y espere. Si es ésta la dirección correcta hacia la que moverse, el péndulo continuará oscilando. Sin embargo, si lo ha llevado en dirección opuesta al viaje de la persona, se parará de golpe. Llévelo al punto de partida y espere hasta que empiece su oscilación primitiva, condúzcalo entonces suave y lentamente hacia donde ha indicado, hasta que cambie de dirección.

Verifique el punto exacto del mapa en el que se produce el cambio de dirección (esto puede ser indicado por un movimiento circular del péndulo, mientras lo sostiene encima del punto correcto), espere que reempiece su oscilación normal y entonces llévelo suavemente en su nueva dirección.

A veces, el péndulo puede reaccionar de manera violenta; puede girar violentamente sobre un sitio en el que la persona estuvo o está ahora, o puede oscilar violentamente en una dirección particular, tratando de salirse de los límites de ese mapa. Para usted las inferencias serán claras.

Si en algún momento, el movimiento vacila o se detiene de una manera indeterminada, mantenga el péndulo suspendido sobre el punto en cuestión, mientras renueva su contacto con la pista así como con su imagen mental de la persona. En cualquier momento de la operación, hable dulcemente al péndulo sobre la búsqueda, sobre los sitios por los que imaginariamente ha pasado —esto facilitará el hacerle el paisaje real— y sobre la persona buscada. Cuanto más pueda usted imaginarse completamente fuera del mundo material del mapa, la silla y la mesa, más rápida y decisivamente es probable que su péndulo le cuente su historia.

Radiestesia: una Conclusión

El ejemplo dado debería al menos dar una idea del campo de posibilidades de la radiestesia con el péndulo. No sólo cada radiestesista, sino también cualquier aventura individual de radiestesia producirá distintas variaciones en los requerimientos y en los medios de satisfacerlos. Una vez que ha establecido usted su "código" básico, la radiestesia es un arte de improvisación, tanto como lo pueda ser un diálogo. En cualquier esfera de la indagación humana, las posibilidades son ilimitadas; pero los principios implicados son los mismos, y son inteligibles muy claramente, una vez que han sido aceptadas las relaciones esenciales *entre el instrumento de radiestesia y el ser astral y entre éste y el mundo astral*

Atraer, Arder y Oscilar

Juegos de poder astral para el grupo

Tras una primera lectura de este capítulo, decidirá usted muy probablemente que quiere empezar a experimentar con los instrumentos y meterse de lleno en la radiestesia. O puede ser que el período del año no sea el adecuado para empezar con un trabajo de campo, o puede existir alguna otra razón por la que no pueda o no quiera empezar ya.

En este caso, si tiene usted un grupo, los juegos descritos a continuación ofrecen al menos un medio de tomar contacto con, y de practicar, algunos de los poderes utilizados en radiestesia. Sin embargo, si empieza usted a practicar ya la radiestesia (lo que constituye una buena idea mientras su impulso es reciente y claro, si todas las condiciones están reunidas), estos juegos pueden ser muy interesantes y útiles.

Así, puede usted utilizarlos en su grupo como introducción, para obtener la sensación de estos poderes y fuerzas antes de emprender la actividad de radiestesia; y para mantener el espíritu del grupo unido, cuando sus miembros practican ya la radiestesia. Estos juegos son además un buen entrenamiento social para cualquier ocasión; los dos primeros son estupendos para "animar" la energía del grupo en diferentes ocasiones.

El primer juego, "los imanes", es uno de los favoritos (¡extra-oficialmente!) de la Alta Escuela, aunque la mayoría de las personas que lo han jugado no habrán probablemente caído en la cuenta de lo mucho que se puede aprender de él. *¡Juegúelo y descubra qué se siente siendo una barra de radiestesiar!*

Los imanes

(mejor para 4, 5, ó 6 jugadores)

Todos los jugadores salvo uno forman un círculo; éste —el "plantón"— se queda de pie en el centro con los ojos vendados o tapándoselos con las manos.

Los jugadores del círculo se ponen de acuerdo en silencio sobre uno de ellos como el "imán". Después, cada uno de ellos, incluido el "imán" ponen la punta de un dedo suavemente sobre el "plantón" (¡sin empujar, por favor!). Los dedos pueden tocar la piel cubierta o desnuda, esto es indiferente.

En este momento, los jugadores piensan en el "imán", o en que el "plantón" se mueve hacia aquél; al "imán" le será más fácil esta segunda posibilidad. El "plantón" no debe pensar, *y hará mejor en no especular sobre la dirección del "imán".*

Pueden pasar algunos minutos hasta que la energía del círculo "se caliente". Después, el "plantón" comienza a balancearse fuera de la vertical, inclinándose en una u otra dirección; en un momento se ladeará todavía más, intentará recobrar el equilibrio, hasta que por fin irá cayendo definitivamente sobre el "imán" ¡que quizá tenga que ayudarse con el brazo!

Deje que dos o tres personas del círculo intenten ser "imanes", y que cualquier otra persona sea a su vez "plantón". Esta variante puede sacar a luz nuevos aspectos de inter-relaciones dentro del grupo:

¿Lo hacen todos igual de bien como "imanes"?

¿Y como "plantones"?

¿Lo hace excepcionalmente bien alguna pareja cuando uno está de "imán" y el otro de "plantón"?

¿ Y cuando está al revés?

¿Corresponden los resultados de estas personas a su grado de amistad?

Puede dársele uno o dos casos al revés: personas que no es que simplemente se equivoquen *sino que se mueven casi siempre en dirección opuesta al "imán".*

Esta peculiaridad tiene el mismo significado que obtener un resultado medio "por debajo del azar" con las cartas PES. Existe en estos casos un buen grado distinguible de siquismo, pero está siendo sicológicamente negado; o bien la situación o algún aspecto personal de ella no congenian con esta persona, o bien ésta a algún nivel no quiere ser síquica —pero de todas maneras ¡está desarrollando su siquismo!—. Puede que no sepa usted nunca las causas subyacentes, pero estas cosas contribuyen a la realidad humana de su grupo.

Después del juego inicial de los "imanes", haga que los jugadores hablen sobre sus experiencias especialmente como "plantones" (Describirán a su manera cómo no eran empujados, sino de hecho "magnetizados"; no era la presión de los dedos la que les dirigía, sino alguna fuerza que parecía estar actuando a través de todo el cuerpo.)

En general podemos afirmar que lo que ocurre con el "plantón "¡es la misma clase de acción que sucede con la barra de radiestesiar!

Para seguir experimentando y añadir interés, puede probar también la siguiente variante.

Este juego está organizado de la misma manera que la versión original, excepto que el "plantón" NO ES TOCADO por los otro jugadores —todos le señalan con un dedo extendido, pero las puntas de los dedos se mantienen a unos cinco centímetros de distancia.

Esto requiere algunos movimientos atentos al "plantón", para permanecer cerca de él pero sin establecer contacto. Muchos jugadores encuentran que el efecto es exactamente el mismo que con contacto, ya que el "plantón" se mueve sin error hacia el "imán", pero *algunos "plantones" han dicho que se sienten más conscientes de la fuerza de la tensión, cuando se juega de esta manera.*

El objetivo del próximo juego es comprobar si las personas que no saben qué objeto entre muchos ha sido tocado, pueden identificarlo tocándolo ellas mismas. Esta es una buena experiencia, tanto para el aspirante a radiestesista como para el sicometrista en ciernes, al proporcionar una oportunidad de conocer, más que creer en, la realidad de las influencias inmateriales.

La pista caliente

(para cualquier número de jugadores)

Usted sabe cómo preguntan los niños ¿"Caliente o frío"? cuando juegan a buscar el tesoro. Tiene usted que decirles que están "caliente" o "más caliente", cuando están cerca del tesoro, y "frío" cuando están lejos.

En este juego nadie dice a nadie si está "frío o caliente"; el jugador que está buscando debe averiguar mediante Percepción Extra-Sensorial.

Tirando a suertes o mediante algún método para ponerse de acuerdo, decida quién se sale de la habitación. En ausencia de este jugador, los restantes jugadores se ponen de acuerdo en silencio sobre un objeto que esté en la habitación. *En este*

momento, todas las personas de la habitación tocan el objeto por un momento, sin pensar en nada en particular; y todos vuelven a sus sitios. El objeto ha sido "cargado".

El jugador que salió fuera es readmitido y tiene plena libertad para moverse por la habitación, tocando a voluntad los diversos objetos hasta que descubre el objeto correcto. Nadie puede dar pistas; el objeto ha de ser identificado por el jugador sin ayuda.

En ocasiones el juego "se acorta"; el jugador que estuvo fuera entra y afirma "el objeto es esa pintura" o "esa pluma", o lo que sea, ganando un punto fácil. Generalmente, sin embargo, tras experimentar un poco, el jugador encontrará la sensibilidad en la punta de los dedos que proporciona una consciencia de la cosa elegida y tocada, para poder localizarla y nombrarla.

Algunas personas experimentan una sensación de calor al tocar el objeto; a veces, junto a ella, o en su lugar, puede haber un tirón magnético. Una vez que ha descubierto el objeto *el jugador que "adivina" gana un punto* y permanece como otro más en la habitación, mientras que otro toma su turno fuera.

Es posible que la persona que adivina lo haga equivocadamente y diga "es esto", cuando no lo es. Conforme al número de jugadores y el tiempo disponible para el juego se permiten varios errores, quizá dos o cuatro, antes de que el jugador esté fuera de juego. Un jugador que está "fuera", bien porque no ha acertado en su tentativa final o porque ha agotado el tiempo que se ha acordado, se une al grupo sin obtener puntos.

El ganador es el jugador que obtiene más puntos cuando todos han pasado el mismo número de turnos. Si dos o más jugadores tienen la misma puntuación, se dará por ganador a aquél de los dos que cometió el menor número de equivocaciones.

Los detalles de organización de este juego son muy elásticos y pueden decidirse por cada grupo según sus propias conveniencias; lo expuesto anteriormente constituye una guía general.

Este es un buen juego para volver sobre él de vez en cuando. Su grupo puede también introducirlo en una fiesta, ¡después de un poco de práctica!

A continuación tenemos dos juegos de péndulos. Ciertamente existe alguna semejanza entre ellos, pero hay también una gran diferencia.

¿A quién pertenece?

Un juego de péndulo

(para cualquier número de jugadores)

Ajuste una tapadera a una caja o cesta, de manera que todos puedan por turno deslizar una mano bajo aquélla para depositar dos o tres pequeños objetos, que hasta entonces han sido disimulados.

Estos objetos pueden ser completamente triviales: un pequeño lápiz, un paquete de chicle, un anillo, una navaja, cerillas, una piedra, incluso una moneda pequeña si el propietario está completamente seguro de poder reconocerla de nuevo. (¡Otra persona puede poner un objeto de la misma clase!) Se puede haber pedido de antemano a los miembros del grupo haber traído tales objetos, y no mostrarles ni decirlos a ninguno de los presentes. En general, los relojes se consideran inadecuados para este juego como para la práctica de la sicometria; puede ser

porque poseen por sí mismos una "vida" tan intensa.

Después de haber reunido estos objetos bajo la tapadera, los jugadores echan a suerte sus turnos para proceder con el péndulo. El primer jugador saca de la caja al azar un objeto y lo coloca en la palma de la mano, puesta hacia arriba, del próximo jugador (si sucede que el objeto pertenece al mismo que lo saca, puede devolverse sin comentarios y tomarse otro). Aquél mantiene el objeto en la palma de la mano, para que éste pueda suspender el péndulo encima.

La pregunta entonces, formulada o silenciosa, es: "¿Pertenece este objeto a esta persona? Antes de que pase mucho tiempo el péndulo debe reaccionar de acuerdo con su código establecido para responder *Sí o No* (véase la página 62). Después que el péndulo se ha movido de alguna de las dos maneras se pregunta a la persona que sostiene la cosa si es ella la propietaria.

Si la respuesta del péndulo es *No* y la persona lo confirma, el mismo objeto se prueba con la persona siguiente. Si la respuesta es *Sí* por parte del péndulo y de la persona, el propietario la retira del juego pero continúa personalmente como participante. En este momento el que sostiene el péndulo toma otro objeto de la caja y lo coloca en la palma de la siguiente persona y el juego continúa como antes.

Si el péndulo señala *No,* cuando la respuesta verdadera es *Sí* también se saca el objeto del juego —su propiedad ya ha sido establecida— y el propietario continúa participando en el juego; pero el que tenía el péndulo lo pasa al que le toque, que toma un nuevo objeto de la caja y continúa. Si el péndulo responde *Sí* cuando la respuesta verdadera es *No,* la propiedad de la cosa permanece desconocida y debe ser probada en la mano de otra persona pero —como en el caso anterior— cambia la persona que tenía el péndulo. Si la nueva persona resulta ser el propietario del objeto en circulación, simplemente lo retira del juego y toma otro de la caja.

El juego continúa hasta que no hay más cosas en la caja, o hasta que cada jugador ha agotado su turno con el péndulo.

(A continuación viene otra versión de este juego, que vale la pena jugar cuando los jugadores están más avanzados; requiere más preparación antes de empezar.)

¿De quién es el nombre?

Cada jugador escribe su nombre en la forma más usual. Todos los nombres escritos son recogidos en la caja cubierta descrita anteriormente por un ayudante que no es miembro del grupo y que no conoce a la mayoría de sus miembros.

Después, el ayudante copia todos los nombres (preferiblemente a máquina) en una hoja de papel que se corta después en pequeñas tiras, conteniendo cada una un nombre. Después se pone cada tira de papel en una "carpeta" hecha de dos pequeños cuadrados de cartón que se pegan por lados opuestos con un "celo", de manera que puedan deslizarse fácilmente las tiras de papel, pero que no puedan caerse tan fácilmente por accidente. Entonces el ayudante coloca las tiras encarpetadas en la caja cubierta. Cada nombre puede ser puesto en dos o tres tiras y puede haber también tiras en blanco.

El juego se lleva a cabo casi de la misma manera que "¿a quién pertenece?" pero el jugador en cuya mano se pone una tira no puede saber si el nombre que contiene es el suyo o no. La pregunta que hace el que tiene el péndulo, suspendiéndolo sobre la caja es "¿Pertenece este nombre a esta persona?". Cuando el péndulo ha respondido, el jugador que tiene la tira de papel lo muestra para ver si la respuesta era correcta. (Las tiras en blanco cuentan siempre como "No".) En cualquier caso, dicha tira se retira del juego. Se saca entonces una nueva tira de la caja para ponerla en la palma de la mano del siguiente jugador. Como en el juego

"¿a quién pertenece?", la persona que tiene el péndulo lo conserva hasta que su péndulo da una respuesta falsa; entonces lo toma la persona a la que le toque.

El juego continúa hasta que cada jugador ha agotado su turno con el péndulo.

Como los jugadores no han visto ni tocado las tiras de papel antes del juego, y cada tira es retirada después de ser vista, este juego constituye un auténtico juicio de la facultad de radiestesia de cada jugador. No es un "test", ya que no se pide que cada persona utilice un número standard de tiras, pero es un desafío interesante para aquellos que tienen ya un cierto grado de habilidad y es proporcionalmente un buen energetizador.

En los juegos descritos anteriormente, sólo se dan las líneas esenciales; cada grupo puede decidir por sí mismo los detalles.

RECORD DE RADIESTESIA

Nombre

Fecha

Instrumento

Hora de comienzo

Hora de terminación

Pista

Fase de la luna

Signo

Objeto buscado

Tiempo

Razón

Presión barométrica

Área radiestesiada

Mapa utilizado

Observaciones:

Resultados:

Notas para trabajos posteriores:

Punto de Control

7

* La radiestesia es una facultad natural de los niveles sub-racionales de nuestro ser.

* En el proceso de radiestesia, el nivel instintivo-emocional de la sique:

  a. adquiere información del mundo astral, a través de sus diversos modos de percepción e indagación, y

  b. utiliza sustancia astral para señalar sus descubrimientos al mundo exterior.

* El instrumento de radiestesia es el indicador de la fuerza astral, y es también el punto focal de atención del radiestesista.

* La facultad de radiestesia se vuelve activa cuando la atención es completamente absorbida; es éste un estado alterado de consciencia aunque no se le reconozca generalmente como tal.

* *Permanencia,* "la tendencia de las condiciones a permanecer", es una causa de error generalmente conocida por los radiestesistas, por la que las impresiones de los objetos materiales pasados son captadas como si estuvieran presentes. También se registran ocasionalmente las impresiones de un estado futuro de las cosas como si existieran ya en el presente.

* Es el equivalente astral de un objeto, tanto si es pasado, como presente o futuro, el que afecta al instrumento de radiestesia, no el objeto material en sí mismo.

* ¡Decídase y haga su primer instrumento de radiestesia! (Puede hacerse una colección a su tiempo.)

* Pruebe el método de coger y utilizar su instrumento de radiestesia puertas adentro si lo desea, pero úselo al aire libre, preferiblemente en campo abierto para practicar realmente.

* Cuando quiera empezar a desarrollar su facultad de radiestesia, tome tiempo para sentarse y hablar en voz alta a su ser astral, con dulzura, amabilidad y autoridad. Asegúrele su amor y su aprecio: hágale conocer por qué radiestesiar es importante para su felicidad, pídale su ayuda para dominar este arte.

* Repita de vez en cuando este dirigirse a su ser astral. Cuanto más le sea agradecido y le anime, más ayuda y éxito le aportará.

* Conserve su dieta y su estilo simple de vida, mantenga sus contactos con el mundo de la naturaleza, con el mundo humano y con su mundo interior.

* Antes de emprender una expedición de radiestesia, provéase de una pista, algo que le vincule con el objeto de su búsqueda.

* Utilizando la pista y su instrumento de radiestesia, prográmese a sí mismo para su expedición:

  a. Familiarícese con la pista.

  b. Acaricie, dé calor y hable a su instrumento de radiestesiar. (Es el representante de su ser astral.)

* Si al hacer sus primeras expediciones tiene usted la ayuda de un radiestesista experimentado, está bien y debería hacer progresos más rápidamente. Puede sin

embargo que tome usted algo del "idioma" particular de aquél.

* Cuando vaya a radiestesiar solo, su instrumento desarrollará un código particular e individual con usted, y también descubrirá usted cuál es su mejor objeto de búsqueda.

* No puede usted confundir una auténtica señal de radiestesia: tanto si es débil como fuerte, es como si una persona invisible intentara controlar el instrumento. Tenga paciencia para determinar el significado de los diferentes tipos de señal.

* Si su grupo decide radiestesiar, organice expediciones interesantes y que valgan la pena a localidades en las que haya cosas que radiestesiar. Pero no se debe conversar mientras se radiestesia; el aspecto social debe esperar para después.

* Cuando vayan a una expedición de radiestesia, no deje que su grupo olvide su Sistema Tabor. El mejor momento y sitio para ello es al llegar a su destino.

* La radiestesia por el péndulo es un arte en si mismo. El péndulo tiene algunas desventajas para trabajar al aire libre pero, es un instrumento maravilloso para exploración y consulta, puertas adentro.

* Practique radiestesia sobre un mapa y utilice también fotografías como pista. Así llegará usted a darse cuenta del verdadero nivel astral de esta actividad, y en caso de emergencia (como la búsqueda de una persona perdida), podrá usted rendir un servicio importante.

* Cuando se programe a sí mismo para una sesión de radiestesia con el péndulo, no olvide hablarle a su péndulo y ponerle en el empeño; es un verdadero instrumento de radiestesia, y un representante de su ser astral.

* Practique juegos de poderes astrales para adquirir experiencia y para penetrar en las actividades similares a la radiestesia. Son buenos para actividades de grupo:

  a. antes de emprender la actividad de radiestesia, como introducción a algunos de los poderes implicados.

  b. para el grupo, mientras aprende a radiestesiar, como una actividad social bien recibida, para conservar el espíritu unido del grupo y como energetizador.

* Los "imanes" le permiten sentir qué es ser un instrumento de radiestesia. La "pista caliente" le exige averiguar, sin instrumento de radiestesia, qué artículo en una habitación ha sido tocado intencionadamente por otros miembros del grupo. "¿A quién pertenece?" y "¿De quién es el nombre?" son juegos de péndulo; el segundo constituye un verdadero juicio sobre la competencia para radiestesiar y se destina a los que tienen experiencia.

LA HOJA DE TEST LLEWELLYN PARA USO CON LAS CARTAS PES

Hoja

Fecha

Persona testada

Persona que testa

Objetivo del test

Comentarios

No.	Carta tomada	Carta pedida	No.	Carta tomada	Carta pedida	No.	Carta tomada	Carta pedida
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
9			9			9		
10			10			10		
11			11			11		
12			12			12		
13			13			13		
14			14			14		
15			15			15		
16			16			16		
17			17			17		
18			18			18		
19			19			19		
20			20			20		
21			21			21		
22			22			22		
23			23			23		
24			24			24		
25			25			25		

Apéndice

A

Los tests de PES con la baraja de veinticinco cartas han desarrollado ciertos usos standard generalmente aceptados.

Si quiere usted que los resultados de los tests de su grupo sean considerados por alguna organización particular, o si quiere trabajar junto con otro grupo en cualquier línea de investigación, debe averiguar exactamente cuáles son las condiciones de sus tests y/o hacerles conocer las de los suyos, para coordinarlas. Esto puede ahorrar una enorme cantidad de esfuerzo desperdiciado y de contrariedades.

Ciertamente usted podría y debería en el interior de su grupo, experimentar y buscar la manera de inventar nuevos métodos de testar o crear nuevos medios de aislar la facultad que se intenta testar. Si descubre algo nuevo y original ¡habrá con seguridad un sitio para ello! Las notas que siguen sin embargo, le ayudarán a empezar sus tests sobre líneas generalmente aceptables.

Lo primero que necesita es una pantalla detrás de la que el que maneja las cartas pueda trabajar con ellas. Ponerse en la habitación contigua con la puerta cerrada está igualmente bien, si es que no es mejor. No tenga ningún espejo alrededor, incluso si piensa que es imposible que el espejo que haya pueda reflejar las cartas en algún momento del test.

Si utiliza una auténtica pantalla, asegúrese de que ésta impide a cualquiera ver por los lados o por encima, y mantenga al que maneja las cartas en una mesa inmediatamente detrás de la pantalla y frente a ella.

Es también útil un soporte para cartas, especialmente en los tests de "cartas no vistas". Puede hacerse uno bueno y simple, con dos cartones bastante gruesos, de unos cuarenta centímetros de altura por veinticinco de ancho, y con algo para apoyarse como los portafotos de manera que pueda mantenerse casi verticalmente. El cartón de delante tiene un corte cerca de su lado superior, un poco más ancho que el de una carta, de manera que cuando los dos cartones están pegados, hay un hueco en el que puede ajustarse fácilmente una carta. Si hace un pequeño agujero detrás de este hueco, esto le permitirá empujar fuera la carta de nuevo.

Corte ahora dos trozos de tira estrecha de encuadrar fotos, ambas de la longitud que va desde arriba del hueco hasta abajo del cartón, menos una fracción algo mayor que la altura de una carta. Clave con chinchetas o pegue estas tiras en el cartón, paralela una a otra, empezando en la parte de arriba del hueco y tocando sus bordes los bordes de éste.

Cuando el soporte se pone de pie, el repartidor puede colocar cerca las cartas PES boca abajo, tomar una y colocarla boca arriba con la cara contra el cartón, al pie del carril (formado por las dos tiras); después la desliza hacia arriba hasta el hueco, sin peligro de que se vea su cara en ningún momento. Al mismo tiempo, la carta es separada eficazmente, de manera que no puede haber confusión sobre qué carta es objeto del test.

Cuando las cartas deben ser vistas por el que las maneja, pueden ser igualmente separadas colocándolas en el soporte, pero con la cara descubierta.

También debería haber al alcance de aquél una campanilla o el control de alguna señal acústica eléctrica, para ser utilizada cuando se saca una nueva carta. Si está en una habitación separada, es muy conveniente tener una señal de entrada, para

que sepa cuándo la persona que realiza el test está listo para una nueva carta. Normalmente pueden utilizarse campanillas si son claramente audibles.

En un test de "cartas no vistas" (véase capítulo 2) las cartas utilizadas deben ser sacadas del soporte y colocadas en el montón, la última en la parte de arriba y boca abajo. *Cuando se termina la serie,* puede ponerse boca arriba el montón entero y pueden pasarse las cartas por orden a la hoja de resultados, en la columna que dice "Cartas tomadas". La persona que es testada o su ayudante, habrá llevado una lista de las "Cartas pedidas" durante el test —esto es, de los intentos de adivinar— y esta lista entrará en la columna de "Cartas pedidas". Puede verse así de una ojeada si cada carta pedida corresponde a la carta tomada y si existe algún modelo de relación entre las columnas.

Al principio de este Apéndice, reproducimos un modelo de hoja de resultados que cubre lo esencial.

Existen algunos otros usos standard básicos para llevar a cabo los tests PES, que, repetimos, pueden cambiarse o aumentarse por cualquiera que realice tests para sí mismo. Los siguientes usos constituyen un buen mínimo:

1. Desde el principio hasta el final de cada test o serie continua de tests, no se permite a nadie estar detrás de la pantalla con el que maneja las cartas. Si éste está en una habitación contigua en vez de estar detrás de una pantalla, nadie puede estar en esa habitación durante los tests.
2. Ninguna conversación innecesaria debe ser audible ni por el que maneja las cartas ni por la persona testada, ni tampoco ningún sonido evitable, excepto las señales convenidas. Desde luego, pueden disponerse tests a propósito para explorar el efecto de los diferentes tipos de sonido, ritmo o música, para comprobar la exactitud de la Percepción Extra-Sensorial.
3. Debe haber un tiempo límite acordado para responder. La mayoría de las personas que hacen el tests preferirían en cualquier caso responder sobre cada carta en cuanto ésta es sacada, pero hay algunas que tienden al principio a demorarse. Esto es debido principalmente a los nervios, pero esto no es útil ya que proporciona a la mente una oportunidad de volver a tomar el control en asuntos para los que no es competente. Un ayudante puede estar al tanto de un marcador de tiempo, ajustado a sesenta segundos y colocado a la vista de la persona testada, hasta que se hace habitual el dar una respuesta rápida.

Debería usted también llevar un diario en el que entren todas las reuniones y actividades de su grupo y otros asuntos relevantes. Se necesita mucha experiencia para saber distinguir entre un informe completo y un irrelevante bla-bla-bla, pero esta experiencia se gana solamente a través de la acción. Si lleva su diario en la forma de simples anotaciones puede meterle mucha información sin gran esfuerzo.

Debe usted incluir la fecha de la reunión, quién está al cargo de ella (en todo caso debe haber alguien para ello), y quién está presente; duración de la reunión y actividades llevadas a cabo. Excepto los tests anotados en hojas de resultados. Si se hacen planes o se toman resoluciones para futuras reuniones, escríbalos también y asegúrese de que cualquiera que quiera anotar una decisión en su propio diario obtenga todos los detalles. Esto puede ahorrar tiempo y evitar problemas más tarde.

Al principio de su diario podría poner la lista con los nombres y fechas de nacimiento de todos los miembros, y recuerde dejar después líneas para futuros miembros. Si tienen alguna persona síquica poco común, o "gemelos síquicos", por ejemplo, anote cualquier cosa que pueda ser relevante sobre ellos, incluso algo inusual sobre su salud si quieren hablar de ello. Su grupo puede también sentirse

inclinado a incluir notas sobre el tiempo (incluso lecturas barométricas), las fases de la luna, etc.

Cualquier detalle puede ser valioso en relación con algún programa especial de investigación; y no existe ninguna razón por la que no pueda usted incluir más o menos cosas en el futuro.

En los tests con cartas PES, se ha establecido que un resultado de cinco respuestas correctas sobre veinticinco constituye un "nivel de azar"; es decir, es predecible que una persona sin desarrollo especial de sus facultades síquicas pueda obtener *como media* (digamos sobre diez vueltas de las 25 cartas) un resultado de aproximadamente 5 sobre 25, en otras palabras, 20%.

Los resultados de los tests aislados no son considerados con gran interés, aunque si una persona obtiene una media, digamos de 7% la mayoría de las veces y de repente obtiene un resultado de 85%, vale la pena estudiar, si es posible, cualquier circunstancia especial que se dé.

La media de 20% puede ser igualmente aplicada a cualquier test sobre capacidades síquicas, con tal de que puedan utilizarse condiciones de tests comparables a los tests en que sólo existe una respuesta correcta sobre cinco alternativas. En otros casos, como en los tests con el péndulo, en los que todo lo que se pide es que la pregunta sea respondida con un sí o con un no, el nivel de azar o de casualidad es de 50%. (Para comparar sus resultados en las preguntas "sí o no" con la media del sistema 1 sobre 5, multiplique aquél por 40.) En la hoja de resultados no entrarán las preguntas en sí, sino solamente el número de la pregunta. Al final de este Apéndice se proporciona un modelo básico de hoja de resultados para las preguntas "sí o no" con el péndulo.

El único punto que hay que subrayar aquí, es que probablemente encuentre usted ocasionalmente alguna persona que mantenga constantemente su media por debajo del "nivel de azar". Aunque parezca extraño, *esta persona está manifestando una facultad síquica:* una media constante por debajo del nivel de azar no podría darse al menos que la sique estuviera omnipresente, sea suprimiendo respuestas conocidas como verdaderas, sea invirtiendo todas las respuestas. *No es aconsejable profundizar la causa de este fenómeno.* Debería simplemente reconocerse que esta persona está de hecho manifestando una facultad síquica de "efecto invertido", y quizá, con el reconocimiento y la práctica, esta manifestación puede corregirse por sí misma.

LA HOJA DE TEST LLEWELLYN PARA

UTILIZAR CON LAS PREGUNTAS "SI" O "NO"

Hoja

Fecha

Persona que testa

Persona testada

Propósito del test

Comentarios:

No.	Respuesta verdadera	Respuesta dada	No.	Respuesta verdadera	Respuesta dada	No.	Respuesta verdadera	Respuesta dada
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
9			9			9		
10			10			10		
11			11			11		
12			12			12		
13			13			13		
14			14			14		
15			15			15		
16			16			16		
17			17			17		
18			18			18		
19			19			19		
20			20			20		
21			21			21		
22			22			22		
23			23			23		
24			24			24		
25			25			25		

Apéndice

B

Debe usarse el Sistema Tabor al principio de las reuniones, como preparación inmediata al trabajo compartido. La energía así movilizada puesta en circulación creará un ambiente de intensificada comprensión y camaradería, y sobre todo, reforzará de manera dinámica la relación síquica del grupo.

Se supone que todos los miembros del grupo se han familiarizado completamente, para su uso individual, con la práctica del Sistema Tabor, tal como se describe en el capitulo 1. La práctica descrita a continuación es idéntica, excepto que es realizada en grupo y que requiere un director que, aunque participa también en la meditación, tiene la tarea de ir indicando a los otros la entrada en las diversas fases.

Como medida preliminar, el grupo debe decidir sobre los dos maneras a utilizar en la fase 3: estos pueden tener un significado general, o pueden estar relacionados específicamente con la actividad que va a realizarse después.

Práctica

Los participantes se sientan en un círculo (sin cruzar las piernas o los tobillos) con las manos cogidas tal como continuarán durante toda la meditación, la palma de la mano derecha hacia abajo y la de la izquierda hacia arriba.

1. El director anuncia el comienzo de la meditación. Los participantes con la *cabeza* inclinada y la mirada fija, dirigen su atención a su *Simple Respiración.* No es necesario para ello que la respiración sea generalizada de alguna manera; cada persona debe encontrar su propio ritmo fácil y natural, su propia profundidad de respiración.
2. Cuando el director sienta que es el momento, anuncia la entrada en la segunda fase de la meditación. Cada meditador desarrollará entonces la *Consciencia de la Luz,* y la atención se dirige a ella y a la respiración.
3. Cuando el director sienta que es el momento, anuncia la entrada en la tercera fase y dice una vez los dos mantras escogidos. Cada meditador repite entonces de manera contínua los dos mantras en *Recitación silenciosa,* uno al inspirar y otro al expirar, mientras sigue manteniendo su consciencia de la luz y de la respiración.
4. Al final, el director anuncia el fin de la meditación y el grupo continúa las actividades posteriores.

Cuando se utiliza el Sistema Tabor por primera vez en el grupo, deben consagrarse al mismo diversas sesiones, de manera que los miembros puedan sentirse totalmente a sus anchas antes de continuar con otras prácticas.

Incluso después de esto, el grupo encontrará conveniente de vez en cuando consagrar una reunión entera al Sistema Tabor, para repasarla como una práctica clave en el desarrollo síquico y no considerarla sólo como simple preliminar. Tales ocasiones proveerán también la oportunidad de traer nuevos miembros a las actividades del grupo.

CUADERNO Y DIARIO

Nombre del grupo

Fecha de la sesión

Líder

Hora de comienzo

Hora de terminación

Actividades

Lugar

Tiempo

Fase de la luna

Signo

Lectura barométrica

Aspectos

Otras condiciones

Miembros presentes:

Resultados anotados:

Fecha de la próxima sesión

Hora

Lugar

Planes para la próxima sesión:

Glosario

ADIVINACIÓN *Descubrimiento del futuro o de lo desconocido hecho normalmente a través de una técnica más que espontáneamente.*

ADIVINACIÓN SUBCONSCIENTE *Adivinación mediante el reposo de los ojos sobre una superficie plana, de manera que la mente se tranquiliza y se vuelve receptiva a las imágenes que surgen del consciente.*

ARQUETIPO *Un concepto universal y sin imágenes; aquí, en el sentido utilizado por C. G. Jung, de concepto que existe en el inconsciente colectivo de la mente humana.*

ASTRAL *Que pertenece a ese nivel de existencia que es más fino y más penetrable que el de la materia, pero más denso que el de la mente. En la sique, comprende los niveles instintivo y emocional que unen la mente y el cuerpo.*

AURA *Una emanación de la energía procedente de un ser vivo y que forma un campo de fuerza que lo rodea.*

AZAR *"Casualidad pura". Al efectuar los tests con la baraja standard de cartas PES, se llama "nivel de azar" a la media de respuestas correctas que puede esperarse de una máquina "aleatoria" o de una persona sin especial capacidad síquica: en la práctica ésta es de 20% (5 respuestas correctas sobre 25). Son significativas las medias tanto por encima del nivel de azar como por debajo de éste.*

DESENCARNADO *Sin cuerpo físico. Los seres desencarnados han podido separarse de sus cuerpos físicos (por ejemplo, las almas humanas tras la muerte) o pueden no haber tenido nunca cuerpos terrestres (por ejemplo, arcángeles y los elementales).*

ELECTROENCEFALOGRAMA *Gráfico hecho mediante electrodos conectados a la cabeza de una persona y a un instrumento marcador, que muestra los cambios en el potencial eléctrico del cerebro.*

ELEMENTAL *"Espíritu de la naturaleza", uno de los seres vivos del mundo astral; menos individualizados que los seres humanos, subracionales, altamente sensibles, emocionales e imitadores.*

ENTUSIASMO *Palabra de origen griego, que inicialmente significa "inspiración o posesión por un dios"; en nuestro contexto, un interés emocional que puede conducirá la absorción total de la atención del sujeto y de aquí a un cierto grado de "estado alterado de consciencia" (véase* Estado alterado de consciencia).

EQUIVALENTE *El plano astral de un objeto material animado o inanimado. El equivalente puede permanecer después que el objeto material, como tal, ha dejado de existir.*

ESPÍRITU *(1) El nivel superior de la sique. (2) Un elemental u otro ser desencarnado por naturaleza. (3) En espiritismo, un alma humana desencarnada.*

ESTADO ALTERADO DE CONSCIENCIA *Un estado en el que una persona se sale hasta cieno punto de su consciencia normal del mundo material. Algunos estados alterados son tan leves que son aceptados sin ser notados, otros son fácilmente reconocidos como uno u otro grado de trance (Véase* Trance).

ESTADO HIPNAGOGICO *Un estado entre despierto y dormido, que puede tender hacia lo uno o hacia lo otro. En este estado, la consciencia se ve invadida intermitentemente por imágenes e impulsos procedentes del inconsciente.*

IMAGEN ARQUETIPICA *La Forma en que un arquetipo es revestido por una cultura, mitología, religión o individuo particular.*

INSTINTO *Impulso innato, sub-racional y generalmente inconsciente que incita a los seres vivos a actuar de determinadas maneras, en ciertas situaciones críticas de sus vidas.*

MANTRA *Palabra, frase o sentencia repetida durante la meditación o actos devocionales.*

MEDIUM *(en Espiritismo). Una persona que se hace* intermediario *al proporcionara los espíritus un medio de comunicar con los seres encarnados.*

PERMANENCIA *(en Radiestesia). Aparición de reacciones relacionadas con un objeto material no presente o un estado físico, como si estos estuvieran todavía presentes.*

PES *Abreviación generalizada por "Percepción Extra-Sensorial", que es el aumento de consciencia sin usar los sentidos físicos.* **PES pura**, *este aumento de consciencia procedente directamente del objeto o persona en cuestión, sin utilizar la telepatía de la mente u otro medio.*

PISTA (A veces llamado "testigo", especialmente en la radiestesia con el péndulo). *Una muestra o algo representativo de lo que se busca, utilizada como ayuda al radiestesiar.*

PROFECÍA *Declaración de algo sobre el futuro, normalmente desconocido. Se reserva frecuentemente esta palabra a los casos en que el vidente obtiene su conocimiento a través del contacto con lo Divino.*

RADIESTESIA *Un método para buscar objetos materiales y seres vivos, habitualmente mediante el uso de una "horca" o de otro instrumento.*

SICOKINESIA *Véase* Telekinesia.

SICOMETRIA *Facultad de obtener conocimiento acerca de un objeto o acerca de algo relacionado con éste, tocándolo.*

SIQUE *La parte inmaterial de un ser sicológico.*

SUBLIMINAL *Literalmente "bajo el umbral"; aquí se aplica a la experiencia o conocimiento que entra en la sique y puede convertirse en acción, sin pasar por la consciencia.*

TELEKINESIA *A veces conocida como Sicokinesia. Movimiento causado en un objeto por medios síquicos (es decir, astrales).*

TRANCE *Un "estado alterado de consciencia ", especialmente en sus grados de mayor introversión se parece a los estados de sueño o de sonambulismo.*

VISUALIZAR *Formar una imagen mental. El factor importante para lograrlo es el conocimiento de que la imagen debe ser mental, no una ilusión óptica. Puede parecer sin embargo que es ópticamente visible.*

YO SUPERIOR *Esa parte de la sique que es más elevada que la consciencia racional: el espíritu.* **Yo Inferior**, *la consciencia racional con la naturaleza instintivo-emocional y el cuerpo físico.*

Contenido

grupo.

6. El enfoque espiritista

Razones por las que no puede probarse la comunicación con los seres incorporales: los límites todavía inexplorados de los poderes de la sique del ser incorporal. La posición espiritista. Un programa para aquéllos que les gustaría intentar sesiones espiritistas. Cómo empezar. Abrir el círculo. Qué es trance y a qué se parece. Sus visitantes espirituales, guías y controles. Actividades "interplanos": ayuda recibida y dada entre seres corporales e incorporales. Suscitar la energía en el círculo: unión de manos, incienso, cantos y luz de color. Algunos visitantes espirituales problemáticos. Enfocar honestamente el Espiritismo. Cómo "trabajan" los médiums. Una ojeada a la evidencia. La fuerza mayor del Espiritismo: el veredicto de los testigos, piedra de toque del reconocimiento mutuo.

7. Una búsqueda en dos mundos

La radiestesia, una de las facultades más "naturales" y para mucha gente más comprensible. La clave del misterio del plano astral de la sique y del universo exterior. Qué quieren decir los radiestesistas por "permanencia" y su significado. No se ajusta a los hechos la teoría del "movimiento muscular inconsciente" sobre la radiestesia. Clases de instrumentos de radiestesia, hacerlos y usarlos. Si piensa que la radiestesia es imprescindible para usted, empiece por comunicárselo a su ser astral. Dónde y cómo practicarla. Valor de la "orden". Programarse a sí mismo para la búsqueda. Señales procedentes del instrumento de radiestesia. Cómo puede ayudarle un amigo experimentado. El péndulo, sus características únicas y sus usos.

Apéndice A

Requisitos. Ayudas para realizar los tests Conozca las condiciones de los tests de cualquier otro grupo con el que quiera compartir los resultados. Asegurarse de que *su* grupo tiene todo lo necesario conforme a standards estrictos, para el test PES. Hacer un soporte para cartas. El diario. El "nivel de azar" y su significado. Adaptar la hoja de resultados para los registros del test con el péndulo.

Apéndice B

Sistema Tabor en grupo

La utilización de esta meditación por el grupo, en la apertura de las sesiones de desarrollo síquico.

Glosario

Definiciones y comentarios sobre los términos sicológicos y síquicos utilizados en este libro.